www.azulmarina.com

ViewSonic®

PJ1173
LCD Projector

- User Guide
- Guide de l’utilisateur
- Bedienungsanleitung
- Guía del usuario
- Guida dell’utente
- Guia do usuário
- Användarhandbok
- Käyttöopas
- Руководство пользователя
- 使用手冊 (繁體)
- 使用手册 (简体)
- 사용자 안내서

IMPORTANTE: Por favor lea la siguiente Guía del Usuario para obtener información importante acerca de la correcta instalación y utilización del producto, y cómo registrar el dispositivo para servicios futuros. La información de la garantía incluida en la presente Guía del Usuario detalla la cobertura limitada que le brinda ViewSonic Corporation, la cual también está disponible en inglés en nuestro sitio Web http:// www.viewsonic.com o en diferentes idiomas mediante el cuadro de selección regional ubicado en la esquina superior derecha del sitio. “Antes de operar su equipo lea cuidadosamente las instrucciones en este manual”

Número de modelo: VS12109

www.azulmarina.com

ventas@azulmarina.com

Información de conformidad

Declaración FCC

Este dispositivo cumple el Apartado 15 de las normas FCC. El funcionamiento está sujeto a las dos condiciones siguientes: (1) Este dispositivo no debe causar interferencias perjudiciales, y (2) Este dispositivo debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluidas aquellas que provoquen un funcionamiento no deseado.

Este equipo se ha probado y se ha demostrado que cumple los límites de un dispositivo digital de Clase B, de acuerdo con el Apartado 15 de la normativa FCC. Estos límites están diseñados para proporcionar una protección razonable contra las interferencias perjudiciales en una instalación residencial. Este equipo genera, utiliza y puede irradiar energía de radiofrecuencia y, si no se instala y utiliza siguiendo las instrucciones, puede causar interferencias perjudiciales a las comunicaciones de radio. Sin embargo, no existen garantías de que el equipo no provocará interferencias en una instalación particular. Si este equipo provoca interferencias perjudiciales a la recepción de radio o televisión, lo que puede determinarse encendiéndolo y apagándolo, es recomendable intentar corregir las interferencias mediante una o varias de las siguientes medidas:

- Reorientar o reubicar la antena receptora.
- Aumentar la separación entre el equipo y el receptor.
- Conectar el equipo en una toma de corriente de un circuito diferente al que está conectado el receptor.
- Solicitar ayuda al proveedor o a un profesional de radio y TV con experiencia.

Advertencia: Se advierte que los cambios o modificaciones no aprobados expresamente por la parte responsable del cumplimiento anularán la autorización para utilizar el equipo.

Para Canadá

- Este aparato digital de Clase B cumple la norma Canadiense ICES-003.
- Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

Certificación CE para países europeos

CE El dispositivo cumple los requisitos de la directiva EEC 2004/108/CE como se recomienda en la 92/31/CEE y 93/68/CEE Art.5 en lo que se refiere a "Compatibilidad electromagnética", y la 2006/95/CE como se recomienda en la 93/68/CEE Art. 13 respecto a "Seguridad".

La información siguiente es sólo para los estados miembros de la UE:

El símbolo mostrado a la derecha indica conformidad con la directriz residuos de aparatos eléctricos y electrónicos (WEEE) 2002/96/CE.

Los productos marcados con este símbolo no podrán tirarse en la basura municipal, sino que tendrán que entregarse a los sistemas de devolución y recolección de su país o área de acuerdo con lo que dispongan las leyes locales.

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Importantes Instrucciones de Seguridad

1. Lea estas instrucciones.
2. Guarde estas instrucciones.
3. Haga caso a todas las advertencias.
4. Siga todas las instrucciones.
5. No use este aparato cerca del agua. Para reducir el riesgo de incendio o descargas eléctricas, no exponga este aparato a la lluvia ni a la humedad.
6. Limpie sólo con un trapo seco.
7. No bloquee ninguna abertura de ventilación. Instale de acuerdo a las instrucciones del fabricante.
8. No instale cerca de ninguna fuente de calor como radiadores, acumuladores de calor, estufas, u otros aparatos (incluyendo amplificadores) que produzcan calor.
9. No anule el propósito de seguridad del tipo de enchufe polarizado o conectado a tierra. Un enchufe polarizado tiene dos clavijas con una mas ancha que la otra. Un tipo de archivo conectado a tierra tiene dos clavijas y un tercer diente de tierra. La clavija ancha o el tercer diente están pensados para su seguridad. Si el enchufe suministrado no encaja en su toma, consulte con un electricista para reemplazar la toma obsoleta.
10. Proteja el cable de alimentación para no ser pisoteado o pellizcado en particular en los enchufes, receptáculos de conveniencia, y en el punto donde salen del producto.
11. Use sólo adaptadores/accesorios especificados por el fabricante.
12. Use sólo con un carro, base, trípode, soporte, o mesa especificados por el fabricante, o vendidos con el aparato. Cuando use un carro, tenga cuidad al mover la combinación de carro/aparato para evitar daños por sobresalir la punta.
13. Desenchufe este aparato durante tormentas eléctricas o al no ser usado durante largos periodos de tiempo.
14. Pida todo tipo de servicio a personal de servicio cualificado. Se requiere servicio cuando el aparato ha sido dañado de cualquier modo, como cuando el cable de alimentación o enchufe está dañado, se ha derramado líquido o han caído objetos dentro del aparato, el aparato ha sido expuesto a lluvia o humedad, no funciona normalmente, o se ha caído.

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Declaración de Cumplimiento de RoHS

Este producto ha sido diseñado y fabricado cumpliendo la Directiva 2002/95/EC del Parlamento Europeo y el Consejo para la restricción del uso de ciertas sustancias peligrosas en equipos eléctricos y electrónicos (Directiva RoHS) y se considera que cumple con los valores de concentración máximos publicados por el European Technical Adaptation Committee (Comité Europeo de Adaptaciones Técnicas) (TAC) tal y como se muestra a continuación:

Sustancia	Concentración Máxima Propuesta	Concentración Real
Plomo (Pb)	0.1%	< 0.1%
Mercurio (Hg)	0.1%	< 0.1%
Cadmio (Cd)	0.01%	< 0.01%
Cromo Hexavalente (Cr^{6+})	0.1%	< 0.1%
Bifenilo Polibromado (PBB)	0.1%	< 0.1%
Éteres de Difenilo Polibromado (PBDE)	0.1%	< 0.1%

Ciertos componentes de los productos indicados más arriba están exentos bajo el Apéndice de las Directivas RoHS tal y como se indica a continuación:

Ejemplos de los componentes exentos:

1. Mercurio en bombillas fluorescentes compactas que no exceda los 5 mg por bombilla y en otras bombillas no mencionadas específicamente en el Apéndice de la Directiva RoHS.
2. Plomo en el cristal de los tubos de rayos catódicos, componentes electrónicos, tubos fluorescentes y piezas electrónicas de cerámica (p.ej. dispositivos piezoelectrónicos).
3. Plomo en soldaduras del tipo de alta temperatura (p.ej. las aleaciones basadas en plomo que contiene en peso un 85% o más de plomo).
4. Plomo como elemento aleador en acero que contenga hasta un 0,35% de plomo en peso, aluminio que contenga hasta un 0,4% de plomo en peso y como aleación de cobre que contenga hasta un 4% de plomo en peso.

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Informacionón del copyright

Copyright© 2007 ViewSonic© Corporation. Todos los derechos reservados.
Apple, Mac y ADB son marcas registradas de Apple Computer, Inc.
Microsoft, Windows, Windows NT, y el logotipo de Windows son marcas registradas de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y otros países.
ViewSonic, el logotipo de los tres pájaros y OnView son marcas registradas de ViewSonic Corporation.
VESA y SVGA son marcas registradas de la Asociación de Estándares de Electrónica de Vídeo.
DPMS y DDC son marcas registradas de VESA.
PS/2, VGA y XGA son marcas registradas de IBM Corporation.
Renuncia: ViewSonic Corporation no se hace responsable de los errores técnicos o editoriales contenidos en el presente documento, ni de los daños incidentales o consecuentes resultantes del mal uso de este material, o del rendimiento o uso de este producto.
Para continuar con la mejora del producto, ViewSonic Corporation se reserva el derecho de cambiar las especificaciones sin previo aviso. La información presente en este documento puede cambiar si aviso previo.
Este documento no debe ser copiado, reproducido o transmitido total o parcialmente por ningún medio y para ningún propósito sin permiso escrito de ViewSonic Corporation.

Registro del producto

Para que nuestros productos se ajusten a sus futuras necesidades, así como para recibir información adicional sobre el producto cuando esté disponible, regístrelo a través de Internet en: www.viewsonic.com. El CD-ROM del Asistente de ViewSonic le ofrece también la posibilidad de imprimir el formulario de registro para enviarlo por correo o fax a ViewSonic.

Para el historial

Nombre del producto:	**PJ1173** **ViewSonic LCD Projector**
Número de modelo:	**VS12109**
Número del documento:	**PJ1173_UG_SPN Rev. 1A 11-22-07**
Número de serie:	_____
Fecha de compra:	_____

La lámpara en este producto contiene mercurio.
Por favor deséchela de acuerdo con las leyes ambientales de su región o país.

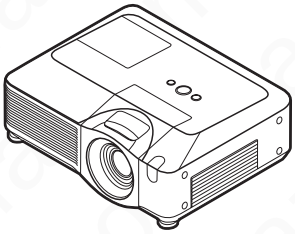
www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

www.azulmarina.com

Proyector

PJ1173

Manual de usuario (detallado) - Guía de funcionamiento



Gracias por adquirir este proyector.

⚠ ADVERTENCIA ►Antes de utilizar este producto, lea el "Manual de usuario - Guía de seguridad" y los manuales relacionados para asegurarse de utilizarlo correctamente. Luego de leerlos, consérvelos en un lugar seguro para referencia futura.

Sobre este manual

En este manual se utilizan varios símbolos. El significado de esos símbolos se describe a continuación.

⚠ ADVERTENCIA Este símbolo indica información que, de ser ignorada, podría causar lesiones personales e incluso la muerte por manipulación incorrecta.

⚠ PRECAUCIÓN Este símbolo indica información que, de ser ignorada, podría causar lesiones personales e incluso la muerte por manipulación incorrecta.

Consulte las páginas escritas después de este símbolo.

NOTA • La información en este manual está sujeta a modificaciones sin aviso.
• El fabricante no asume responsabilidad por errores que puedan aparecer en este manual.
• No se permite la reproducción, la transferencia o la copia total o parcial de este documento sin expreso consentimiento por escrito.

Reconocimiento de marcas registradas

- Mac es una marca registrada de Apple Computer, Inc.
- VESA y SVGA son marcas registradas de Video Electronics Standard Association.
- Windows es una marca registrada de Microsoft Corporation.
- SRS (●) WOW es una marca registrada de SRS Labs, Inc.
- La tecnología WOW está incorporada bajo la licencia de SRS Labs, Inc.
- HDMI, el logotipo de HDMI y High-Definition Multimedia Interface son marcas comerciales o marcas registradas de HDMI Licensing LLC.

Todas las demás marcas comerciales pertenecen a sus respectivos propietarios.

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

www.azulmarina.com

Índice

Sobre este manual 1
Índice 2
Características del proyector . 4
Preparación. 4
Contenido del paquete 4
Ajuste de la tapa de la lente 4
Identificación de las piezas . . . 5
Proyector. 5
Panel de control 6
Panel trasero. 6
Control remoto 7
Configuración 8
Disposición 9
Ajuste del elevador del proyector . . 10
Utilización de la ranura y la traba de seguridad 10
Conexión de los dispositivos. 11
Conexión de la alimentación. 13
Control remoto 14
Puntero láser. 14
Colocación de las pilas 14
Sobre la señal del control remoto . . 15
Cambiar la frecuencia del control remoto . . 15
Utilización de un control remoto alámbrico . 16
Utilización como teclado y mouse de computadora simples. 16
Conexión/desconexión de la alimentación. 17
Conexión de la alimentación. 17
Desconexión de la alimentación . . . 17
Funcionamiento 18
Ajuste del volumen 18
Silenciar el sonido temporalmente . 18
Seleccionar una señal de entrada . 18
Buscar una señal de entrada 19
Seleccionar una relación de aspecto . . 19
Ajustaste del zoom y el foco 20
Ajuste del desplazador de la lente . 20
Utilización de la característica de ajuste automático . 20
Ajuste de la posición. 21
Corrección de las distorsiones trapezoidales. 21
Utilización de la característica de ampliación. 22
Congelación de la pantalla 22
Dejar la pantalla en blanco temporalmente . 23
Utilización de las funciones del menú . 24
MENU FACIL 25
ASPECTO, TRAPEZ. AUTO EJECUTAR, TRAPEZOIDAL, TRAPEZOIDAL, MODO IMAGEN,
(Continuación de MENU FACIL. . . . .26)
BRILLO, CONTRASTE, COLOR, MATIZ, NITIDEZ, SILENCIOSO, ESPEJO, REPOS, TIMER FILTRO, IDIOMA, Ir al Menú Avanzado...
Menú IMAGEN 27
BRILLO, CONTRASTE, GAMMA, TEMP. COL., COLOR, MATIZ, NITIDEZ, ACTIVAR IRIS, MI MEMORIA
Menú VISUALIZ. 28
ASPECTO, OVER SCAN, POSI. V, POSI. H, FASE H, AMPLI H, EJECUCIÓN AJUSTE AUTO
Menú ENTR. 32
PROGRESIVO, VIDEO N.R., 3D-YCS, ESP. COLOR, COMPONENT, FORMATO VIDEO, HDMI, BLOQ. IMG., ENTRADA RGB, RESOLUCIÓN
Menú COLOCACION 36
TRAPEZ. AUTO EJECUTAR, TRAPEZOIDAL, TRAPEZOIDAL, SILENCIOSO, ESPEJO
Menú AUDIO 38
VOLUMEN, AGUDOS, GRAVES, SRS WOW, ALTAVOZ, AUDIO, HDMI AUDIO
Menú PANTALLA 39
IDIOMA, POS. MENÚ, EN BLANCO, ARRANQUE, Mi Pantalla, Bloqueo Pant., MENSAJE, NOMBRE FUENTE
Menú OPC.. 43
BUSCA AUTO, TRAPEZ. AUTO, ENCEND. AUTO, AUTO OFF, TIMER LAMP, TIMER FILTRO, MI BOTÓN, SERVICIO, SEGURIDAD
Menú RED 56
CONFIG., NOMBRE DE PROYECTOR, e-SHOT, INFO, SERVICIO

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Funciones principales. 61
Configuración y control mediante un navegador de la Web 61
Visualización de e-SHOT (Transferencia de imágenes fijas) 62
Conexión del equipo y configuración de red 62
Preparación necesaria del equipo 62
Ajuste manual de la conexión a la red..... 63
Conexión de los equipos 63
Configuración de la red 63
Ajuste de "Opción de Internet" 66
Verificación de la conexión 67
Administración con software de navegador de la Web 68
Configuración y control del proyector mediante un navegador de la Web 69
Inicio de sesión..... 71
Network Information (Información de la red) ... 72
Network Settings (Ajustes de red)..... 73
Port Settings (Ajustes de puertos)..... 75
Mail Settings (Ajustes de correo)..... 76
Alert Settings (Ajustes de alertas) 77
Schedule Settings (Ajustes de programación)..... 79
Date/Time Settings (Ajustes de fecha y hora) 81
Security Settings (Ajustes de seguridad)..... 83
Projector Control (Control del proyector)..... 85
Projector Status (Estado del proyector)..... 88
Network Restart (Reinicio de la red)..... 89
Logoff (Cierre de sesión) 89
Alertas de correo electrónico 90
Administración del proyector mediante SNMP 92
Programación de eventos..... 93
Visualización de e-SHOT (Transferencia de imágenes fijas)..... 96
Control por comandos a través de la red 98
Mantenimiento 103
Lámpara 103
Filtro de aire 105
Pila del reloj interno 107
Cuidados adicionales 108
Solución de problemas 109
Mensajes relacionados 109
Acerca de los indicadores de las lámparas . 110
Problemas que pueden confundirse fácilmente con anomalías. 112
Garantía y servicio posventa 115
Especificaciones. 115

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Características del proyector

Este proyector se utiliza para proyectar distintas señales de imagen sobre una pantalla. Este proyector requiere sólo un espacio mínimo para la instalación y puede producir una imagen proyectada de gran dimensión incluso desde una corta distancia.

Preparación

Contenido del paquete

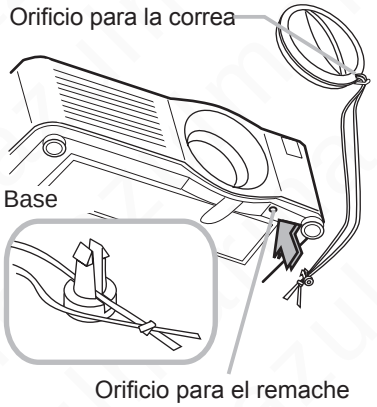
Sírvase ver el “Contenido del paquete” del "Manual de usuario (resumido)", que es un libro. Su proyector debe venir con los elementos que allí se muestran. Póngase en contacto con su distribuidor inmediatamente si falta algún elemento.

NOTA • Mantenga los materiales del embalaje original para reenvío posterior. Asegúrese de utilizar los materiales de embalaje originales cuando traslade el proyector. Tenga especial cuidado con la lente.

Ajuste de la tapa de la lente

Para evitar perder la tapa de la lente, ajústela al proyector utilizando la correa incluida.

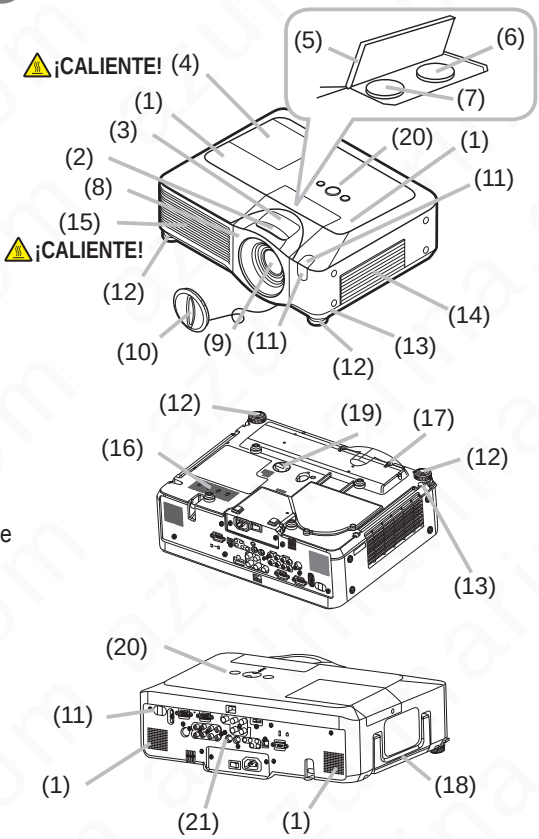
1. Asegure la correa al orificio para la correa de la tapa de la lente.
2. Coloque un lado de la correa dentro de la ranura del remache.
3. Empuje el remache en el orificio para el remache.



Identificación de las piezas

Proyector

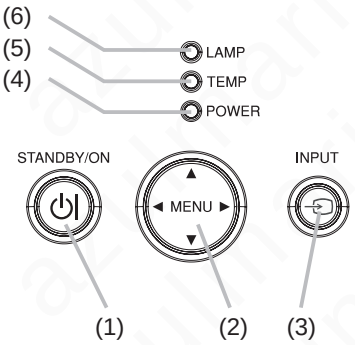
(1) Altavoces (x 4) .
(2) Anillo de foco
(3) Anillo de zoom
(4) Tapa de la lámpara
La unidad de la lámpara se encuentra en el interior.
(5) Tapa del desplazador de la lente
(6) Dial del desplazador de la lente horizontal
(7) Dial del desplazador de la lente vertical
(8) Tapa frontal
(9) Lente
(10) Tapa de la lente
(11) Sensores remotos (x 3)
(12) Pies elevadores (x 2)
(13) Mandos elevadores (x 2)
(14) Tapa del filtro
El filtro de aire y la rejilla de ventilación de entrada están en el interior.
(15) Rejillas de ventilación de escape
(16) Rejillas de ventilación de entrada
(17) Orificio para remache
(18) Manija
(19) Tapa de las pilas
(20) Panel de control
(21) Panel trasero



⚠ ADVERTENCIA ►**¡CALIENTE! :** No toque cerca de la tapa de la lámpara y las rejillas de ventilación de escape durante o inmediatamente después del uso, puesto que está demasiado caliente.
►No mire en la lente o las rejillas de ventilación mientras la lámpara esté encendida, puesto que la luz fuerte es perjudicial para la vista.
►No agarre la tapa frontal para levantar el proyector, puesto que el proyector podría caerse.
►No manipule los mandos elevadores sin sostener el proyector, puesto que el proyector podría caerse.
⚠ PRECAUCIÓN ►Mantenga la ventilación normal para evitar que el proyector se caliente. No cubra, obstruya ni tape las rejillas de ventilación. No coloque nada cerca de las rejillas de ventilación de entrada que pueda adherirse o que éstas puedan aspirar. Limpie el filtro de aire periódicamente.

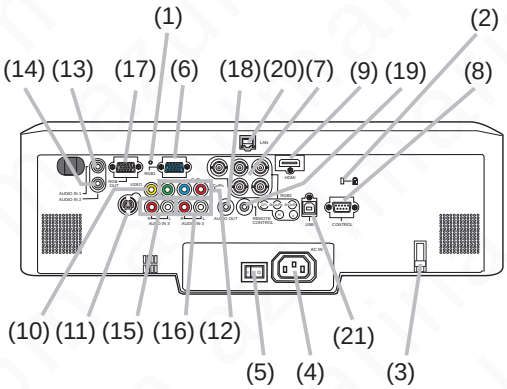
www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Panel de control



(1) Botón STANDBY/ON
(2) Botón MENU
Consiste en cuatro botones de cursor.
(3) Botón INPUT
(4) Indicador POWER
(5) Indicador TEMP
(6) Indicador LAMP

Panel trasero



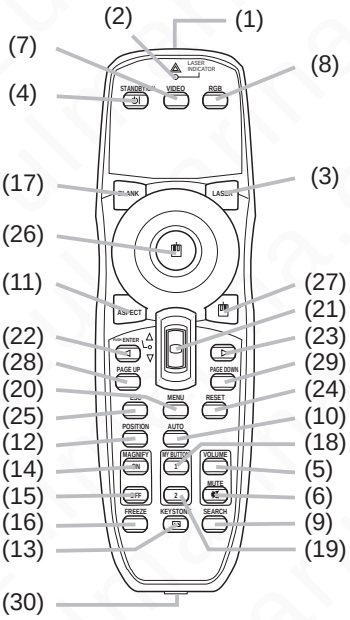
(1) Interruptor de cierre
(2) Ranura de seguridad
(3) Traba de seguridad
(4) Entrada CA
(5) Interruptor de alimentación)

(6) Puerto RGB1
(7) Puerto RGB2(G/Y, B/C_B/P_B, R/C_R/P_R, H, V)
(8) Puerto CONTROL
(9) Puerto HDMI
(10) Puerto VIDEO
(11) Puerto S-VIDEO
(12) Puertos COMPONENT (Y, C_B/P_B, C_R/P_R)
(13) Puerto AUDIO IN1
(14) Puerto AUDIO IN2
(15) Puertos AUDIO IN3 (R/L))
(16) Puertos AUDIO IN4 (R/L))
(17) Puerto RGB OUT
(18) Puerto AUDIO OUT
(19) Puerto REMOTE CONTROL
(20) Puerto LAN
(21) Puerto USB

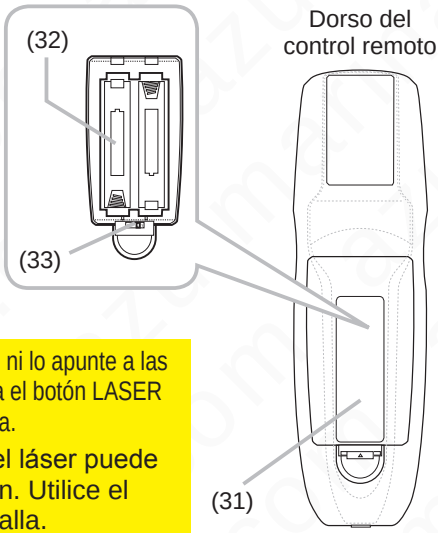
⚠PRECAUCIÓN ►No utilice la traba de seguridad o la ranura de seguridad para evitar que se caiga el proyector; no están diseñados para eso.
►Utilice el interruptor de cierre sólo cuando el proyector no se apague mediante el procedimiento normal, puesto que este interruptor detiene el funcionamiento del proyector sin enfriarlo.

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Control remoto



(1) Puntero láser
Es una salida del haz.
(2) LASER INDICATOR
(3) Botón LASER
(4) Botón STANDBY/ON
(5) Botón VOLUME
(6) Botón MUTE
(7) Botón VIDEO
(8) Botón RGB
(9) Botón SEARCH
(10) Botón AUTO
(11) Botón ASPECT
(12) Botón POSITION
(13) Botón KEYSTONE
(14) Botón MAGNIFY - ON
(15) Botón MAGNIFY - OFF
(16) Botón FREEZE
(17) Botón BLANK
(18) Botón MY BUTTON - 1
(19) Botón MY BUTTON - 2
(20) Botón MENU
(21) Conmutador de palanca : desempeña las tres funciones que siguen.
Botón cursor ▲ : para deslizarse en dirección al lado marcado con ▲.
Botón cursor ▼ : para deslizarse en dirección al lado marcado con ▼.
Botón ENTER : para presionar el punto central.
(22) Botón cursor ◄
(23) Botón cursor ►
(24) Botón RESET
(25) Botón ESC
(26) Botón izquierdo del mouse
(27) Botón derecho del mouse
(28) Botón PAGE UP
(29) Botón PAGE DOWN
(30) Puerto del control remoto alámbrico
(31) Tapa de las pilas
(32) Compartimiento de las pilas
(33) Conmutador de frecuencia



⚠ ADVERTENCIA ►No mire en la salida del haz ni lo apunte a las personas o animales domésticos mientras presiona el botón LASER puesto que el haz puede ser perjudicial para la vista.

⚠ PRECAUCIÓN ►Observe que el haz del láser puede causar exposición peligrosa a la radiación. Utilice el puntero láser sólo para apuntar a la pantalla.

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Configuración

Instale el proyector de acuerdo con el ambiente y la forma en que se utilizará el proyector.

⚠ADVERTENCIA ►Coloque el proyector en una posición horizontal estable. Si el proyecto se cae o se derriba podría causar lesiones y/o daños al proyector. Utilizar un proyector averiado podría causar un incendio y/o una descarga eléctrica.
• No coloque el proyector sobre una superficie inestable, en pendiente o que vibre como una base desequilibrada o inclinada.
• No apoye el proyector de lado, de frente o sobre su parte trasera.
• Consulte a su distribuidor antes de realizar instalaciones especiales, como la suspensión del techo.
►Coloque el proyector en un lugar fresco y asegúrese de que haya suficiente ventilación. La alta temperatura del proyector podría causar incendios, quemaduras y mal funcionamiento del proyector.
• No tape, obstruya ni cubra de ninguna manera las rejillas de ventilación del proyector.
• Deje un lugar de 30 cm. o más entre los laterales del proyector y otros objetos como las paredes.
• No coloque el proyector sobre un elemento metálico o poco resistente al calor.
• No coloque el proyector sobre alfombras, cojines o ropa de cama.
• No coloque el proyector expuesto a la luz solar directa o cerca de objetos calientes como calentadores.
• No coloque ningún objeto cerca de la lente o las rejillas de ventilación del proyector o encima del proyector.
• No coloque nada que pueda adherirse o ser aspirado por la las rejillas de ventilación en la base del proyector. Este proyector también cuenta con rejillas de ventilación de entrada en la base.
►No coloque el proyector en ningún lugar donde pueda humedecerse. Humedecer el proyector o introducirle líquidos podría causar incendios, descargas eléctricas y/o mal funcionamiento del proyector.
• No coloque el proyector en un cuarto de baño o a la intemperie.
• No coloque objetos que contengan líquidos cerca del proyector.

⚠PRECAUCIÓN ►Evite colocar el proyector en lugares húmedos o llenos de humo o polvo. La colocación del proyector en esos lugares podría causar incendios, descargas eléctricas y/o mal funcionamiento del proyector.
• No coloque el proyector cerca de humidificadores, lugares para fumar o cocinas.
►Ubique el proyector de manera que evite que la luz dé directamente sobre el sensor remoto del proyector.

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Disposición

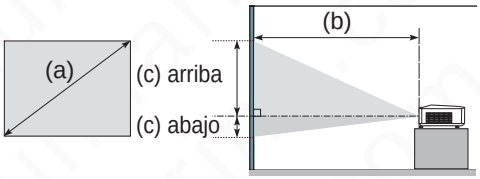
Consulte las ilustraciones y los cuadros de abajo para determinar el tamaño de la pantalla y la distancia de proyección. Los valores que aparecen en el cuadro están calculados para una pantalla de tamaño completo: 1024×768

(a) Tamaño de pantalla (diagonal)

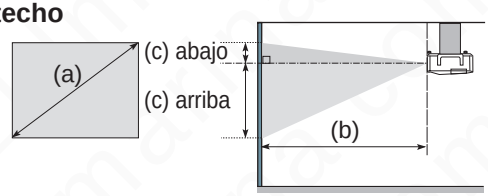
(b) Distancia de proyección (±10%)

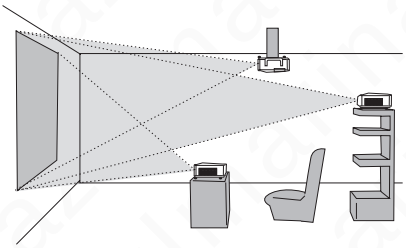
(c) Altura de la pantalla (±10%), cuando el desplazador de lente vertical se coloca hacia arriba por completo.

Sobre una superficie horizontal



Suspendido del techo





- Deje un lugar de 30 cm.. o más entre los laterales del proyector y otros objetos como las paredes.
- Consulte con su distribuidor antes de realizar instalaciones especiales, como la suspensión del techo.

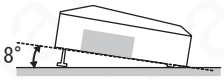
(a) Tamaño de pantalla [pulg. (m)]	4 : 3 pantalla				16 : 9 pantalla			
	(b) Distancia de proyección [m (pulg.)]		(a) Altura de pantalla [cm. (pulg.)]		(b) Distancia de proyección [m (pulg.)]		(a) Altura de pantalla [cm. (pulg.)]	
	mín.	máx.	abajo	arriba	mín.	máx.	abajo	arriba
30 (0,8)	0,9 (35)	1,1 (42)	5 (2)	41 (16)	1,0 (38)	1,2 (46)	-1 (0)	39 (15)
40 (1,0)	1,2 (47)	1,4 (57)	6 (2)	55 (22)	1,3 (51)	1,6 (62)	-2 (-1)	51 (20)
60 (1,5)	1,8 (71)	2,2 (86)	9 (4)	82 (32)	2,0 (78)	2,4 (94)	-2 (-1)	77 (30)
70 (1,8)	2,1 (83)	2,6 (100)	11 (4)	96 (38)	2,3 (91)	2,8 (110)	-3 (-1)	90 (35)
80 (2,0)	2,4 (96)	2,9 (115)	12 (5)	110 (43)	2,6 (104)	3,2 (126)	-3 (-1)	103 (41)
90 (2,3)	2,7 (108)	3,3 (130)	14 (5)	123 (49)	3,0 (117)	3,6 (141)	-4 (-1)	116 (46)
100 (2,5)	3,0 (120)	3,7 (144)	15 (6)	137 (54)	3,3 (131)	4,0 (157)	-4 (-2)	129 (51)
120 (3,0)	3,7 (144)	4,4 (174)	18 (7)	165 (65)	4,0 (157)	4,8 (189)	-5 (-2)	154 (61)
150 (3,8)	4,6 (181)	5,5 (217)	23 (9)	206 (81)	5,0 (197)	6,0 (237)	-6 (-2)	193 (76)
200 (5,1)	6,1 (241)	7,4 (291)	30 (12)	274 (108)	6,7 (263)	8,0 (317)	-8 (-3)	257 (101)
250 (6,4)	7,7 (302)	9,2 (364)	38 (15)	343 (135)	8,4 (329)	10,1 (396)	-10 (-4)	322 (127)
300 (7,6)	9,2 (363)	11,1 (437)	46 (18)	411 (162)	10,0 (395)	12,1 (476)	-12 (-5)	386 (152)
350 (8,9)	10,8 (424)	13,0 (510)	53 (21)	480 (189)	11,7 (462)	14,1 (556)	-15 (-6)	450 (177)

www.azulmarina.com

Ajuste del elevador del proyector

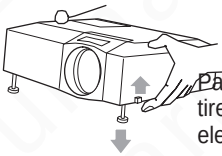
Cuando el lugar donde coloca el proyector es ligeramente irregular a la izquierda o la derecha, utilice los pies elevadores para colocar el proyector horizontalmente.

El uso de los pies también puede inclinar el proyector para proyectar con un ángulo adecuado a la pantalla, elevando la parte frontal del proyector dentro de 8 grados.

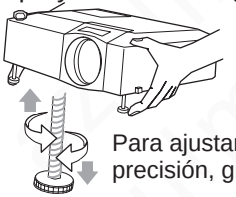


Este proyector cuenta con dos pies elevadores y dos mandos elevadores. Un pie elevador se puede ajustar mientras tira hacia arriba el mando elevador que está del mismo lado.

1. Mientras sostiene el proyector, tire de los mandos elevadores hacia arriba para soltar los pies elevadores.
2. Ubique el lado frontal del proyector a la altura deseada.
3. Suelte los mandos elevadores para trabar los pies elevadores.
4. Luego de asegurarse de que los pies elevadores estén trabados, coloque el proyector con suavidad.
5. De ser necesario, se pueden girar los pies elevadores manualmente para hacer ajustes más precisos. Sostenga el proyector cuando gire los pies.



Para soltar un pie elevador, tire hacia arriba el mando elevador del mismo lado.



Para ajustar con precisión, gire el pie.

⚠PRECAUCIÓN ►No manipule los mandos elevadores sin sostener el proyector, puesto que el proyector podría caerse.

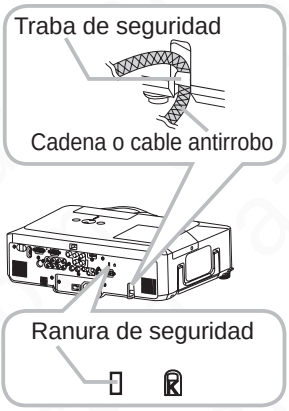
►No incline el proyector que no sea para elevar el frente dentro de los 8 grados utilizando los pies de ajuste. Una inclinación del proyector que exceda la restricción podría causar mal funcionamiento o acortar la duración de los consumibles o del propio proyector.

Utilización de la ranura y la traba de seguridad

Se puede sujetar a la traba de seguridad del proyector una cadena o un cable comercial antirrobo de 10 mm de diámetro como máximo.

Además, este producto tiene la ranura de seguridad para el bloqueo Kensington.

Para obtener detalles, consulte el manual de la herramienta de seguridad.



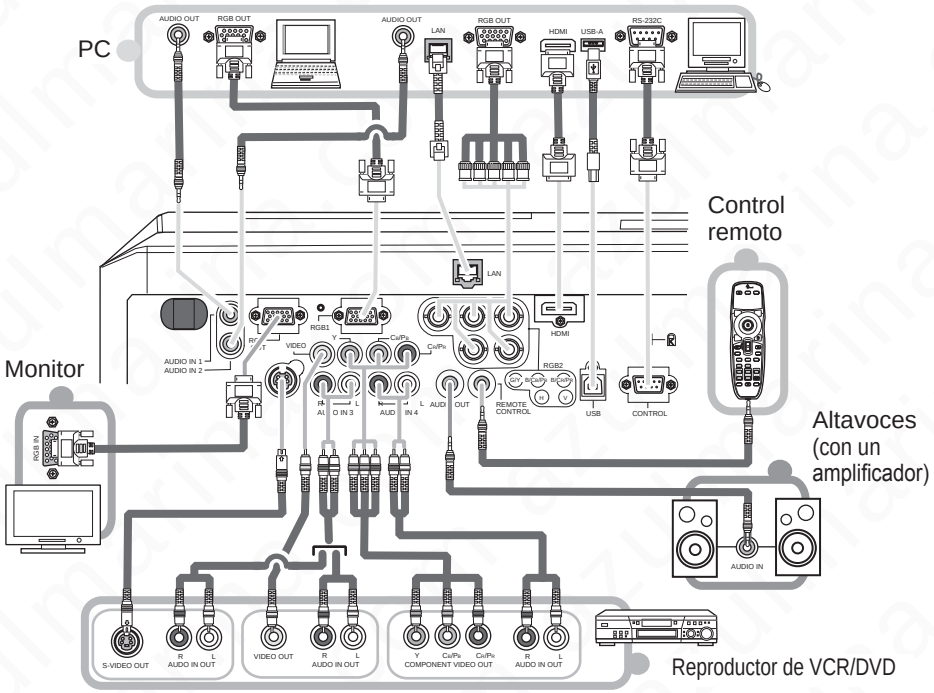
⚠ADVERTENCIA ►No utilice la traba de seguridad o la ranura de seguridad para evitar que se caiga el proyector, puesto que no están diseñados para eso.

NOTA • La traba de seguridad y la ranura de seguridad no representan medidas completas para prevenir robos. Están destinadas para ser usadas como medidas de prevención antirrobo complementarias.

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Conexión de los dispositivos

Asegúrese de leer los manuales de los dispositivos antes de conectarlos al proyector. Asegúrese de que todos los dispositivos son adecuados para ser conectados a este producto, y prepare los cables necesarios para las conexiones. Consulte las siguientes ilustraciones para conectarlos.



⚠ADVERTENCIA ►No desmonte ni modifique el proyector.
►Tenga cuidado de no dañar los cables, y no utilice cables averiados.

⚠PRECAUCIÓN ►Apague todos los dispositivos y desenchufe los cables de alimentación antes de conectarlos al proyector. La conexión de un dispositivo activo al proyector puede generar ruidos extremadamente fuertes u otras anormalidades que pueden causar mal funcionamiento o daños en el dispositivo y el proyector.
►Utilice un accesorio adecuado o los cables designados. Consulte con su distribuidor sobre los cables no accesorios que podrían tener que ser, según las regulaciones, de una longitud específica o equipados con un núcleo de ferrita. Para cables con núcleo en un solo extremo, conecte el extremo con el núcleo al proyector.
►Asegúrese de que todos los dispositivos estén conectados a los puertos correctos. Una conexión incorrecta puede ocasionar mal funcionamiento o daños en el dispositivo o el proyector.

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Conexión de los dispositivos (continuación)

NOTA • Asegúrese de leer los manuales de los dispositivos antes de conectarlos al proyector y de que todos los dispositivos sean adecuados para ser conectados a este proyector. Antes de conectarlos a la computadora, verifique el nivel de la señal, la temporización de señal y la resolución.

- Asegúrese de consultar con el administrador de la red. No conecte el puerto LAN a ninguna red que pueda tener voltaje excesivo.
- Algunas señales pueden necesitar un adaptador para introducir este proyector.
- Algunas computadoras poseen modos múltiples de visualización de pantalla que pueden incluir algunas señales que no sean compatibles con este proyector.
- Aunque el proyector puede mostrar señales con una resolución máxima UXGA (1600X1200), la señal será convertida a la resolución del panel del proyector antes de ser exhibida. Se logrará un mejor rendimiento de la visualización si las resoluciones de la señal de entrada y del panel del proyector son idénticas.

• Cuando esté realizando las conexiones, asegúrese de que la forma del conector del cable sea la adecuada para el puerto al que lo va a conectar. Además, asegúrese de ajustar los tornillos en los conectores con tornillos.

• Cuando conecte una computadora portátil al proyector, asegúrese de activar la salida RGB externa de la computadora. (Configure la computadora portátil para un monitor CRT o monitor simultáneo LCD y CRT.) Para obtener detalles sobre cómo realizar esta operación, consulte el manual de instrucciones de la computadora portátil correspondiente.

• Cuando se altera la resolución de imagen en un ordenador según una entrada, es probable que la función de ajuste automático demore algún tiempo y que no se complete. En este caso, es probable que no pueda ver un cuadro de verificación para seleccionar "Si/No" para la nueva resolución en Windows. Entonces la resolución volverá a la original. Se recomienda utilizar otros monitores CRT o LCD para cambiar la resolución.

• En algunos casos, es probable que el proyector no exhiba una imagen adecuada o no exhiba ninguna señal en la pantalla. Por ejemplo, es posible que el ajuste automático no funcione correctamente con algunas señales de entrada. Una señal de entrada de sincronización compuesta o sincronización en G puede confundir al proyector, de modo que es posible que éste no exhiba una imagen apropiada.

• El puerto HDMI de este modelo es compatible con HDCP (Protección de Contenido Digital de Banda Ancha) y, por tanto, puede producir una señal de video a partir de reproductores de DVD compatibles con HDCP o similares.

Acerca de la función Conectar y Usar

Conectar y Usar es un sistema compuesto por un ordenador, su sistema operativo y el equipo periférico (es decir, los dispositivos de visualización) Este proyector es compatible con VESA DDC 2B. Conectar y Usar se puede utilizar conectando este proyector a una computadora que sea compatible con VESA DDC (canal de datos de visualización).

• Aproveche esta característica conectando un cable RGB al puerto RGB1 (compatible con DDC 2B). Es probable que la función Conectar y Usar no funcione correctamente si se intenta realizar cualquier otro tipo de conexión.

• Utilice los controladores estándar en su computadora puesto que este proyector es un monitor Conectar y Usar.

NOTA para HDMI

• HDMI es compatible con las siguientes señales.
- Señal de video: 525i(480i),525p(480p),625i(576i),750p(720p),1125i(1080i), 1125p(1080p)
- Señales de computadora: Consultar el Manual técnico del usuario (detallado)
- Señal de audio: Formato PCM Lineal
  Frecuencia de muestreo MPC lineal 48kHz / 44,1kHz / 32kHz

• Se puede conectar este proyector a otro equipo que tenga conector DHMI o DVI, pero con algunos equipos es posible que el proyector no funcione correctamente, puede ser que no haya video o audio.

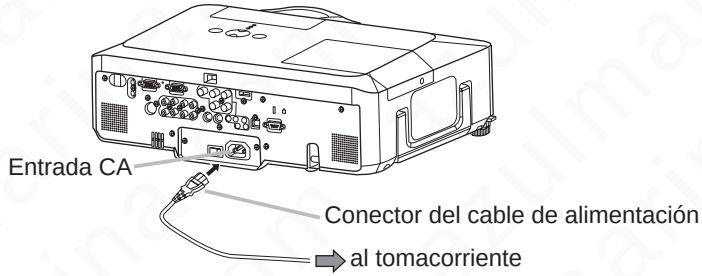
• Asegúrese de utilizar un cable HDMI que tenga el logotipo de HDMI.

• Cuando el proyector esté conectado a un dispositivo que cuente con un conector de DVI, utilice un cable de CDI a HDMI para conectarlo a la entrada de HDMI y un cable de audio para conectarlo a una de las entradas de audio.

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Conexión de la alimentación

1. Conecte el conector del cable de alimentación a la entrada CA del proyector.
2. Enchufe con firmeza el enchufe del cable de alimentación en el tomacorriente.



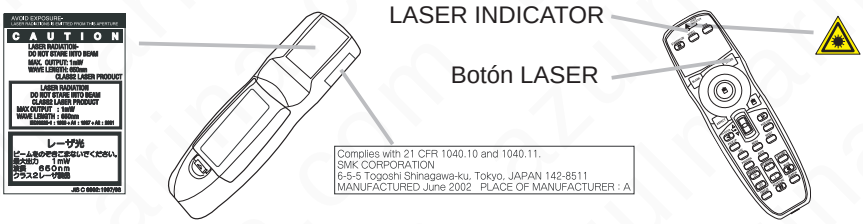
⚠ ADVERTENCIA ►Conecte con sumo cuidado el cable de alimentación, puesto que las conexiones defectuosas o incorrectas pueden ocasionar incendios o descargas eléctricas.
• Sólo utilice el cable de alimentación que vino con el proyector. En caso de que estuviera dañado, contáctese con su distribuidor para obtener uno en buenas condiciones.
• Sólo enchufe el cable de alimentación a un tomacorriente cuyo voltaje coincida con el del cable de alimentación. El tomacorriente debe encontrarse cerca del proyector y ser fácilmente accesible. Retire el cable de alimentación para lograr una separación completa.
• Nunca modifique el cable de alimentación.

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Control remoto

Puntero láser

Este control remoto posee un puntero láser en reemplazo de un dedo o una vara. El haz de láser funciona y el LASER INDICATOR se enciende cuando el botón LASER está presionado.

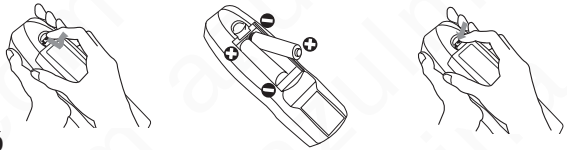

LASER INDICATOR
Botón LASER
CAUTION
Complies with 21 CFR 1040.10 and 1040.11.
SMK CORPORATION
6-5-5 Togoshi Shinagawa-ku, Tokyo, JAPAN 142-8511
MANUFACTURED June 2002 PLACE OF MANUFACTURER : A

⚠ADVERTENCIA ►Se utiliza el puntero láser del control remoto en reemplazo de un dedo o una vara. Nunca mire directamente en la salida del haz del láser ni lo apunte hacia otras personas. El haz del láser puede causar problemas en la vista.

⚠PRECAUCIÓN ►El uso de controles o ajustes o la realización de procedimientos distintos de los especificados en este manual pueden ocasionar exposición peligrosa a la radiación.

Colocación de las pilas

Cargue las pilas antes de utilizar el control remoto. Reemplace las baterías si el control remoto comienza a funcionar mal. Si no va a utilizar el control remoto por un periodo prolongado, retire las pilas del control remoto y consérvelas en un lugar seguro.



1. Deslice hacia atrás y quite la tapa de las pilas en la dirección de la flecha.
2. Alinee e inserte las dos baterías AA **(HITACHI MAXWELL, Pieza nº LR6 ó R6P)** de acuerdo con sus terminales positivos y negativos según se indica en el control remoto.
3. Vuelva a colocar la tapa de las pilas en la dirección de la flecha y ciérrela.

⚠ADVERTENCIA ►Siempre manipule las pilas con cuidado y utilícelas según se indica. El uso indebido puede causar explosión, grieta o pérdida de las pilas, lo cual puede ocasionar incendios, lesiones y/o contaminación del ambiente que lo rodea.

- Asegúrese de utilizar sólo las pilas especificadas. No utilice pilas de distinto tipo al mismo tiempo. No mezcle una pila nueva con una usada.
- Asegúrese de que los terminales positivos y negativos estén correctamente alineados cuando cargue las pilas.
- Mantenga las pilas alejadas de niños y animales domésticos.
- No recargue, suelde ni desarme las pilas, ni les provoque cortocircuitos.
- No permita que las pilas entren en contacto con fuego o agua. Conserve las pilas en un lugar oscuro, fresco y seco.
- Si observa una fuga de la pila, limpie la pérdida y luego coloque una nueva pila. Si la fuga se adhiere a su cuerpo o ropa, enjuague bien con agua inmediatamente.
- Observe las leyes locales cuando descarte las pilas.

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

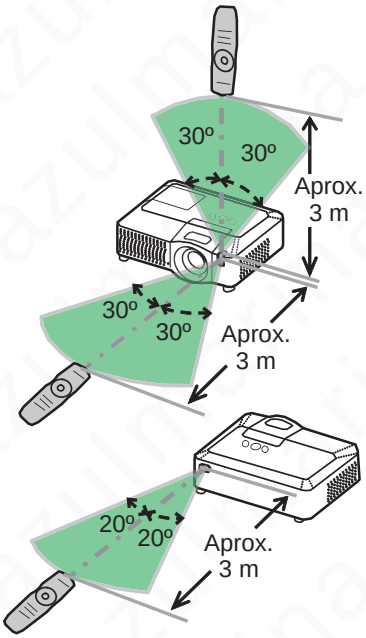
Sobre la señal del control remoto

El control remoto funciona con los sensores remotos del proyector. Este proyector tiene tres sensores remotos en las partes frontal, superior y trasera.
Los sensores se pueden activar o desactivar respectivamente utilizando el "RECEPTOR REMOTO" en el elemento SERVICIO del menú OPC. . Cada sensor detecta la señal dentro del siguiente alcance cuando el sensor está activo.

Los sensores frontales y superiores:
60 grados (30 grados a la izquierda y a la derecha del sensor) dentro de los 3 metros circundantes.

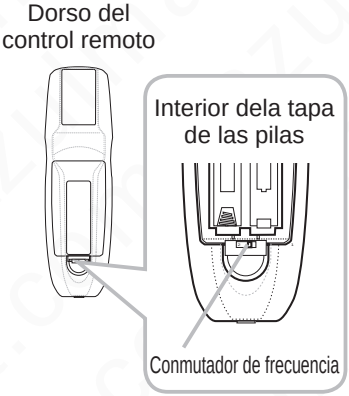
El sensor trasero:
40 grados (20 grados a la izquierda y a la derecha del sensor) dentro de los 3 metros circundantes.

NOTA • La señal del control remoto reflejada en la pantalla o similar puede estar disponible. Si resulta difícil enviar la señal al sensor directamente, intente hacer que le señal se refleje.
• El control remoto utiliza luz infrarroja para enviar señales al proyector (LED clase 1), de modo que debe asegurarse de usar el control remoto en un área sin obstáculos que puedan bloquear las señal del control remoto al proyector.
• Es posible que el control remoto no funcione correctamente si el sensor remoto del proyector se ve afectado por una luz fuerte (como la luz solar directa) o una luz a muy corta distancia (como una lámpara fluorescente invertida). Ajuste la posición del proyector de modo que evite esas luces.



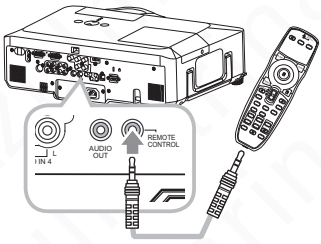
Cambiar la frecuencia del control remoto

El control remoto accesorio tiene la opción del modo 1 o el modo 2 en la frecuencia de su señal. Si en control remoto no funciona correctamente, intente cambiar la frecuencia de la señal.
Recuerde que debe configurar "FREC REMOTO" en el elemento SERVICIO del menú OPC del proyector que será controlado debe estar configurado en el mismo modo que el control remoto.
Para configurar el control remoto, deslice el mando del conmutador de frecuencia dentro de la tapa de las pilas a la posición indicada por el número de modo que debe elegir.



Utilización de un control remoto alámbrico

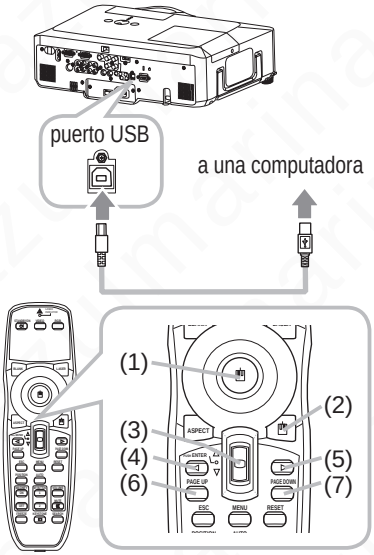
El control remoto accesorio funciona como un control remoto alámbrico, cuando el puerto del control alámbrico en la parte inferior del control remoto se conecta al puerto de REMOTE CONTROL en la parte trasera por medio de un cable de audio con clavijas de estéreo de 3,5 de diámetro. Esta función es eficaz cuando resulta complicado captar la señal del control remoto al proyector en el ambiente.



NOTA • Para conectar un control remoto al proyector, utilice un cable de audio con clavijas de estéreo de 3,5 de diámetro.

Utilización como teclado y mouse de computadora simples

El control remoto accesorio funciona como mouse y teclado de computadora simples, cuando el puerto USB del proyector (tipo B) se conecta al puerto USB de la computadora (tipo A) por medio de un cable USB.



(1) Botón izquierdo del mouse
Funciona con presionar el punto central en vez de hacer clic en el botón izquierdo del mouse.
La inclinación de este botón en una de las ocho direcciones mueve el cursor de la computadora sobre la pantalla en esa dirección.

(2) Botón derecho del mouse
Se presiona el botón en vez de hacer clic en el botón derecho del mouse.

(3) Conmutador de palanca
El desplazamiento hacia el lado marcado con ▲ tiene la función de la tecla [↑] del teclado. El desplazamiento hacia el lado marcado con ▼ tiene la función de la tecla [↓] del teclado.

(4) Botón de cursor ◄
Este botón tiene la función de la tecla [←] del teclado.

(5) Botón de cursor ►
Este botón tiene la función de la tecla [→] del teclado.

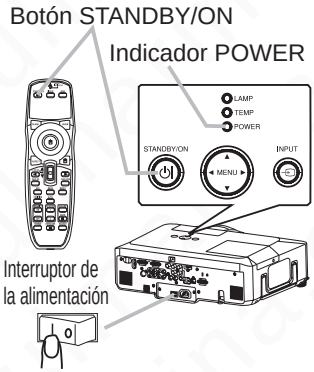
(6) Botón PAGE UP
Este botón tiene la función de la tecla PAGE UP del teclado.

(7) Botón PAGE DOWN
Este botón tiene la función de la tecla PAGE DOWN del teclado.

NOTA • Cuando la función mouse y teclado simples de este producto no funcione correctamente, verifique lo siguiente.
- Para utilizar esta función se requiere Windows 95 OSR 2.1 o superior. Además, es posible que esta función no se habilite dependiendo de las configuraciones de la computadora y de los controladores del mouse.
- La operación simultánea de dos o más teclas es inválida a excepción de la operación de arrastrar y soltar del mouse.
- Esta función se activa sólo cuando el proyector está funcionando correctamente.

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Conexión/desconexión de la alimentación



Conexión de la alimentación

1. Asegúrese de que el cable de alimentación esté conectado firme y correctamente al proyector y el tomacorriente.
2. Retire la tapa de la lente y ajuste el interruptor de alimentación a la posición ON (marcado con " I ").
   El indicador de alimentación se encenderá en anaranjado. A continuación, espere unos segundos puesto que es posible que los botones no funcionen por unos instantes.
3. Presione el botón STANDBY/ON en el proyector o el control remoto.

La lámpara de proyección se encenderá y el indicador POWER comenzará a parpadear en color verde. Cuando la alimentación esté totalmente conectada, el indicador dejará de parpadear y se iluminará en color verde.Para visualizar la imagen, seleccione una señal de entrada de acuerdo a la sección "Seleccionar una señal de entrada" .

Desconexión de la alimentación

1. Presione el botón STANDBY/ON en el proyector o el control remoto.
   Aparecerá en la pantalla el mensaje "¿Desconectar?" por 5 segundos aproximadamente.
2. Presione el botón STANDBY/ON en el proyector o el control remoto nuevamente mientras aparece el mensaje.
   La lámpara de proyección se apagará y el indicador POWER comenzará a parpadear en color anaranjado.
   A continuación, el indicador POWER dejará de parpadear y se iluminará en color anaranjado constante cuando la lámpara se enfríe por completo.
3. Asegúrese de que el indicador de alimentación se ilumine de color anaranjado constante, y coloque el interruptor de alimentación en la posición OFF (marcado como" O").
   Se apagará el indicador POWER. Ajuste de la tapa de la lente.

No encienda el proyector por 10 minutos o más luego de apagarlo. Encender el proyector nuevamente demasiado rápido podría acortar la duración de algunas partes consumibles del proyector.

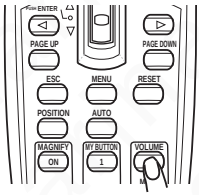
⚠ ADVERTENCIA ►Se emite una luz fuerte cuando la alimentación del proyector está conectada. No mire en la lente del proyector ni dentro del proyector a través de ninguna de sus aberturas.
►No toque cerca de la tapa de la lámpara y las rejillas de ventilación de escape durante o inmediatamente después del uso, puesto que está demasiado caliente.

NOTA • Conecte y desconecte la alimentación en orden correcto. Encienda el proyector antes que los dispositivos conectados. Apague el proyector después que los dispositivos conectados.
• Antes de apagar el proyector, asegúrese de realizar el procedimiento EXTRAER MEDIO utilizando el menú PRESENTACIÓN SIN PC bajo el menú MIU si se utiliza la tarjeta SD o la memoria USB. .
• Cuando el ENCEND. AUTO del menú OPC. se ajusta a ENCEND., y la última vez se desconectó la alimentación por medio del interruptor de alimentación, al encender el interruptor de alimentación se enciende la luz de la lámpara de proyección sin presionar el botón STANDBY/ON. .
• Utilice el interruptor de cierre sólo cuando no se apague el proyector por medio del procedimiento normal.

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Funcionamiento

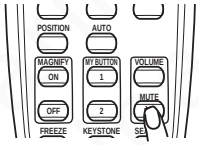
Ajuste del volumen



1. Presione el botón VOLUME del control remoto.
   Aparecerá un diálogo en la pantalla para ayudarlo a ajustar el volumen.
2. Utilice los botones de cursor ▲/▼ para ajustar el volumen.
   Para cerrar el diálogo y completar la operación, presione el botón VOLUME nuevamente. Incluso si usted no realiza ninguna acción, el diálogo desaparecerá automáticamente después de unos segundos.

- Cuando no se selecciona ningún puerto de audio para el puerto de entrada de la imagen actual, el ajuste de volumen es desactivado. Consulte el elemento AUDIO del menú AUDIO.

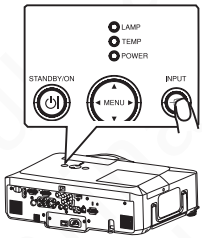
Silenciar el sonido temporalmente



1. Presione el botón MUTE del control remoto.
   Aparecerá un diálogo en la pantalla indicándole que se ha silenciado el sonido. Para restaurar el sonido, presione el botón MUTE o el VOLUME. Incluso si usted no realiza ninguna acción, el diálogo desaparecerá automáticamente después de unos segundos.

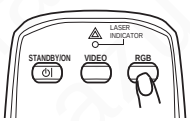
- Mientras no se seleccione una entrada de audio para el puerto de entrada de la imagen actual, el sonido permanecerá silenciado constantemente. Consulte el elemento AUDIO del menú AUDIO.

Seleccionar una señal de entrada



1. Presione el menú INPUT del proyector.
   Cada vez que pulse el botón, el proyector cambia su puerto de entrada según se indica abajo.

(*) → RGB 1 → RGB 2 → HDMI
VIDEO ← S-VIDEO ← COMPONENT (Y, C_B/P_B, C_R/P_R) ←



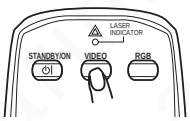
1. Presione el botón RGB del control remoto para seleccionar un puerto de entrada para la señal RGB.
   Cada vez que pulsa el botón, el proyector cambia su puerto de entrada RGB según se indica abajo.

→ RGB 1 → RGB 2 → HDMI

- Si pulsa el botón RGB (cuando cambia de la señal de VIDEO a la de RGB) cuando se seleccionó ENCEND. para el elemento BUSCA AUTO en el menú OPC. el proyector verificará el puerto RGB 1 en primer lugar. Si no se detecta ninguna entrada en el puerto, el proyector verificará otro puerto en el orden indicado arriba.(*)

(continúa en la página siguiente)

Seleccionar una señal de entrada (continuación)



1. Presione el botón VIDEO del control remoto para seleccionar un puerto de entrada para la señal de video. Cada vez que pulsa el botón, el proyector cambia su puerto de entrada de video según se indica abajo.

   COMPONENT (Y, C_B/P_B, C_R/P_R) → S-VIDEO → VIDEO

- Si pulsa el botón VIDEO (cuando cambia de la señal de RGB a la de VIDEO) cuando se seleccionó ENCEND. para el elemento BUSCA AUTO en el menú OPC. el proyector verificará el puerto COMPONENT (Y, C_B/P_B, C_R/P_R) primero. Si no se detecta ninguna entrada en el puerto, el proyector verificará otros puertos en el orden indicado arriba.)

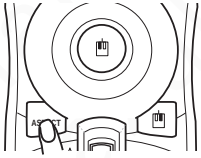
Buscar una señal de entrada

1. Presione el botón SEARCH del control remoto.
   El proyector comenzará a revisar sus puertos de entrada para encontrar señales de entrada.
   Cuando se detecte una entrada, el proyector dejará de buscar y exhibirá la imagen. Si no detecta ninguna señal, el proyector volverá al estado seleccionado antes de la operación.

   RGB 1 → RGB 2 → HDMI → COMPONENT (Y, C_B/P_B, C_R/P_R) → S-VIDEO → VIDEO

Seleccionar una relación de aspecto

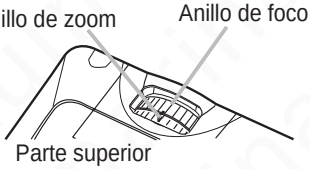
1. Presione el botón ASPECT del control remoto.
   Cada vez que pulsa el botón, el proyector cambia el modo para la relación de aspecto sucesivamente.



- ❍ **Para una señal RGB**
  NORMAL→ 4:3 → 16:9 → PEQUEÑO
- ❍ **Para una señal HDMI**
  NORMAL→ 4:3 → 16:9 → 14:9 → PEQUEÑO
- ❍ **Para una señal de video, señal de s-video o señal de video componente**
  4:3→ 16:9 → 14:9 → PEQUEÑO
- ❍ **Para sin señal**
  4:3 (fija)

- El modo NORMAL mantiene el aspecto de radio original de la señal.

Ajuste del zoom y el foco

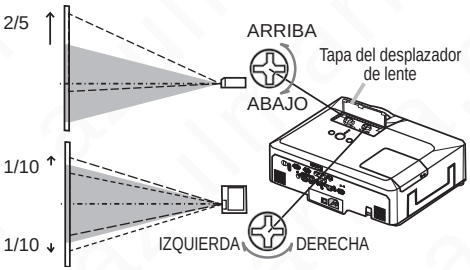


1. Utilice el anillo del zoom para ajustar el tamaño de la pantalla.
2. Utilice el anillo del foco para enfocar la imagen.

Ajuste del desplazador de la lente

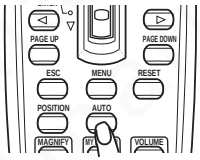
1. Utilice el dial del desplazador vertical de la lente para desplazar la imagen hacia arriba o hacia abajo.
2. Utilice el dial del desplazador horizontal de la lente para desplazar la imagen hacia la izquierda o la derecha.

NOTA • Cuando se ajusta el desplazador vertical de la lente, se recomienda desplazar la imagen hacia arriba.



Utilización de la característica de ajuste automático

1. Presione el botón AUTO del control remoto.



❍ **Para una señal RGB**
La posición vertical, la posición horizontal y la fase horizontal se ajustarán automáticamente a las predeterminadas. Asegúrese de que la ventana de aplicación esté configurada a su tamaño máximo antes de utilizar esta característica. Es posible que una imagen oscura esté ajustada incorrectamente. Cuando realice ajustes, utilice una imagen clara.

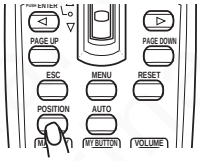
❍ **Para una señal de video y una señal de s-video**
Se seleccionará automáticamente el formato de video que mejor se adapte para la señal de entrada respectiva. Esta función está disponible únicamente cuando se selecciona AUTO para el elemento FORMATO VIDEO en el menú ENTR. . La posición vertical y la posición horizontal se ajustarán automáticamente a las predeterminadas.

❍ **Para una señal de video componente**
La posición vertical, la posición horizontal y la fase horizontal se ajustarán automáticamente a los valores predeterminados.

- La operación de ajuste automático requerirá aproximadamente 10 segundos. Tenga en cuenta, además, que es posible que no funcione adecuadamente con alguna entrada. Cuando se lleva a cabo esta función para una señal de video, es posible que aparezca una línea adicional fuera de la imagen.
- Los elementos ajustados mediante esta función pueden variar cuando se selecciona PRECISO o APAGADO para el elemento AJUSTE AUTO del elemento SERVICIO del menú OPC. .

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Ajuste de la posición



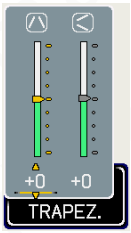
1. Presione el botón POSITION del control remoto.
   La indicación "POSICIÓN" aparecerá en la pantalla.
2. Utilice los botones de cursor ▲/▼/◄/► para ajustar la posición de la imagen.
   Cuando desee restablecer la operación, presione el botón RESET del control remoto durante la operación.
   Presione el botón “POSITION” nuevamente para completar la operación. Incluso si usted no realiza ninguna acción, el diálogo desaparecerá automáticamente después de unos segundos.

- Cuando esta función se ejecuta en una señal de video, s-video o señal de video componente, es posible que aparezca una imagen como una línea adicional fuera de la imagen.
- Cuando esta función se esté ejecutando en una señal de video, una señal de s-video o una señal de componente de entrada 525i(480i) o 625i(576i) del puerto COMPONENT, el alcance de este ajuste depende del OVER SCAN en el menú IMAGEN . No es posible hacer ajustes cuando el OVER SCAN se ajusta en 10.

Corrección de las distorsiones trapezoidales

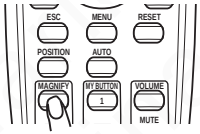
1. Presione el botón KEYSTONE del control remoto. Aparecerá un diálogo en la pantalla para ayudarlo a corregir la distorsión.
2. Utilice los botones de cursor ▲/▼ para seleccionar operación AUTO o MANUAL y presione el botón ► para realizar lo siguiente.
   1) AUTO ejecuta la corrección trapezoidal automática.
   2) MANUAL permite visualizar un diálogo para la corrección trapezoidal. Utilice los botones de cursor ◄/► para seleccionar la dirección para corregir (△ o ◁) y luego utilice los botones ▲/▼ para realizar ajustes.

   Para cerrar el diálogo y completar la operación, presione el botón KEYSTONE nuevamente. Incluso si usted no realiza ninguna acción, el diálogo desaparecerá automáticamente después de unos segundos.



- El alcance ajustable de esta función varía entre entradas. Es posible que para algunas entradas esta función no se ejecute bien.
- Cuando seleccione INVERS.V o INVERS.HyV en el elemento ESPEJO del menú COLOCACION, si la pantalla del proyector está desnivelada o inclinada hacia abajo, es posible que esta función no se ejecute correctamente.
- Cuando el ajuste del zoom está configurado en TELE (enfoque de telefoto), esta función puede ser excesiva. Se debe utilizar esta función cuando el ajuste del zoom esté ajustado a AMPLIO completo (enfoque gran angular) siempre que sea posible.
- Es posible que esta función no ande cuando se coloca el proyector sobre un plano horizontal (alrededor de ±3°).
- Es posible que ésta función no ande bien cuando se inclina el proyector a aproximadamente ±30 o más.
- Cuando no se ajusta el desplazador de la lente hacia arriba por completo (no se configura hacia abajo completamente para el tipo de lente opcional LEN-003 solamente es posible que esta función no se ejecute bien.
- Cuando no se ajusta el desplazador horizontal de la lente en el centro, es posible que esta función no se ejecute bien.
- Es posible que esta función no esté disponible cuando está activado el Detector Traslado .

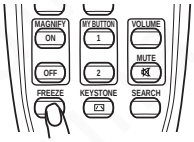
Utilización de la característica de ampliación



1. Presione el botón ON de MAGNIFY del control remoto. La indicación "MAGNIFIQUE" aparecerá en la pantalla y el proyector entrará en el modo MAGNIFIQUE. Cuando se presiona primero el botón ON de MAGNIFY luego de encender el proyector, la imagen se ampliará dos veces. La indicación desaparecerá en pocos segundos sin ninguna operación.
2. Utilice los botones de cursor ▲/▼ para ajustar el nivel del zoom. La imagen en la pantalla se puede aumentar hasta 4 veces.
   Para mover el área de zoom, presione el botón POSITION en el modo MAGNIFIQUE, y a continuación utilice los botones de cursor ▲/▼/◄/► para mover el área. Para finalizar el área de zoom, presione el botón POSITION nuevamente.
   Para salir del modo MAGNIFIQUE y restaurar la pantalla a su estado normal, presione el botón OFF de MAGNIFY en el control remoto.
   - El proyector automáticamente sale del modo MAGNIFIQUE ando se cambia la señal de entrada o cuando se cambian las condiciones de visualización.
   - En el modo MAGNIFIQUE, la distorsión trapezoidal puede variar y se restaurará cuando el proyector salga del modo MAGNIFIQUE.

NOTA • El nivel de zoom se puede ajustar con precisión. Observe la pantalla con atención para encontrar el nivel que desee.

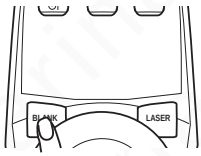
Congelación de la pantalla



1. Presione el botón FREEZE del control remoto. La indicación “FIJA” aparecerá en la pantalla (sin embargo, la indicación no aparecerá cuando haya seleccionado APAGADO para el elemento MENSAJE del menú PANTALLA), y el proyector entrará al modo FIJA, en el cual se congela la imagen.
   Para salir del modo FIJA y restaurar la pantalla a su estado normal, presione el botón FREEZE nuevamente.
   - El proyector sale automáticamente del modo FIJA cuando se presiona uno de los botones del proyector o del control remoto de STANDBY/ON, SEARCH, RGB, VIDEO, BLANK, AUTO, VOLUME, MUTE, KEYSTONE, MENU, MAGNIFY y MY BUTTON1/2(excepto MI MEMORIA o MODO IMAGEN se asigna a).
   - Si el proyector continúa proyectando una imagen fija por un tiempo prolongado, es posible que el panel LCD esté quemado. No deje el proyector en el modo FIJA demasiado tiempo.

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Dejar la pantalla en blanco temporalmente



1. Presione el botón BLANK del control remoto.
   Aparecerá la pantalla en blanco en lugar de la pantalla de una señal de entrada. Consulte el elemento EN BLANCO en el menú PANTALLA .
   Para salir de la pantalla en blanco y volver a la pantalla de señal de entrada, presione el botón BLANK nuevamente.

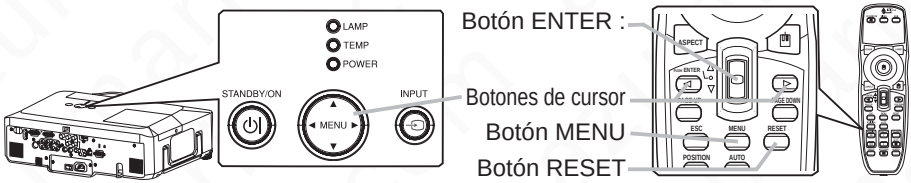
- El proyector vuelve automáticamente a la pantalla de señal de entrada cuando se presiona uno de los botones del proyector o del control remoto (excepto los el botón ASPECT, POSITION, MAGNIFY o FREEZE, también excepto MY BUTTON1/2 si TRAPEZ. AUTO ⏢ o MI MEMORIA o MODO IMAGEN se asigna a).

NOTA • El sonido no se conecta con la función de pantalla en blanco. De ser necesario, primero ajuste el volumen o siléncielo.

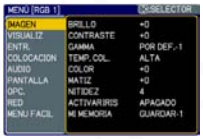
www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Utilización de las funciones del menú

Este proyector posee los siguientes menús: IMAGEN, VISUALIZ, ENTR., COLOCACION, AUDIO, PANTALLA, OPC., RED y MENU FACIL. El MENU FACIL consta de funciones utilizadas con frecuencia, y los otros menús se clasifican dentro de cada utilidad y conforman el Menú Avanzado. Cada uno de estos menús se opera utilizando los mismos métodos. Las operaciones básicas de estos menús se detallan a continuación.



1. Presione el botón MENU del control remoto o uno de los botones de cursor del proyector.
   Aparecerá el MENU Avanzado, o MENU FACIL, que tiene prioridad inmediatamente después de que se conecta.
   Si desea mover la posición del cursor, utilice los botones del cursor luego de presionar el botón POSITION. Mientras el proyector exhiba cualquier menú, el botón MENU del proyector funciona como los botones del cursor.



En el MENU FACIL

2. Si desea cambiarlo al MENU Avanzado, seleccione el elemento "Ir al Menú Avanzado..."
3. Utilice los botones de cursor ▲/▼ para seleccionar la función de un elemento.
4. Utilice los botones de cursor ◄/► para utilizar el elemento.

En el MENU Avanzado

2. Utilice los botones de cursor ▲/▼ para seleccionar un menú.
   Si desea pasar al MENU FACIL, seleccione MENU FACIL.
   Luego presione el botón del cursor ► del proyector o el control remoto, o el botón ENTER del control remoto para seleccionar un elemento. Se activará la visualización del menú seleccionado.
3. Utilice los botones de cursor ▲/▼ para seleccionar la función de un elemento.
   Luego presione el botón del cursor ► del proyector o el control remoto, o el botón ENTER del control remoto para avanzar. Aparecerá el menú de operaciones del elemento seleccionado.
4. Utilice los botones de cursor ▲/▼ para utilizar el elemento.
   - No se pueden realizar algunas funciones cuando se selecciona cierto puerto de entrada, o cuando se visualiza cierta señal de entrada.
   - Cuando desee restablecer la operación, presione el botón RESET del control remoto durante la operación. Observe que los elementos cuyas funciones se realizan simultáneamente con operación (ej. IDIOMA, FASE H, VOLUMEN, etc.) no se pueden restablecer.
   - En el MENU Avanzado, cuando desee volver a la visualización anterior, presione el botón del cursor ◄ del proyector o el control remoto, o el botón ESC del control remoto.
5. Presione el botón MENU del control remoto nuevamente para cerrar el menú y completar la operación. Incluso si usted no realiza ninguna acción, el diálogo desaparecerá automáticamente después de 10 segundos aproximadamente.

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

MENU FACIL

Con MENU FACIL se pueden ejecutar los elementos que aparecen en la tabla que sigue.
Seleccione un elemento utilizando los botones del cursor ▲/▼ del proyector o el control remoto. Luego proceda de acuerdo con la siguiente tabla.

<table>
<tr><th>Elemento</th><th>Descripción</th></tr>
<tr><td>ASPECTO</td><td>Utilice los botones ◄/► para cambiar el modo para relación de aspecto. Vea el elemento ASPECTO en el menú VISUALIZ .</td></tr>
<tr><td>TRAPEZ. AUTO EJECUTAR</td><td>Utilice el botón ► para ejecutar la función trapezoidal auto. Vea TRAPEZ. AUTO EJECUTAR en el menú COLOCACION.</td></tr>
<tr><td>TRAPEZOIDAL</td><td>Utilice los botones ◄/► para corregir la distorsión trapezoidal vertical. Vea el elemento TRAPEZOIDAL en el menú COLOCACION .</td></tr>
<tr><td>TRAPEZOIDAL</td><td>Utilice los botones ◄/► para corregir la distorsión trapezoidal horizontal. Vea el elemento TRAPEZOIDAL en el menú COLOCACION .</td></tr>
<tr><td>MODO IMAGEN</td><td>Utilice los botones ◄/► para cambiar el modo de imagen. Los modos de imágenes son combinaciones de ajustes de GAMMA y TEMP. COL. Elija un modo adecuado según la fuente proyectada.
NORMAL ⇔ CINE ⇔ DINÁMICO ⇔ PANT(NEGRA) ⇔
⇒ MODO LUZ DEL DÍA ⇔ PANT BLANCA ⇔ PANT(VERDE) ⇐
<table>
<tr><th></th><th>TEMP. COL</th><th>GAMMA</th></tr>
<tr><td>NORMAL</td><td>MEDIA POR DEF.</td><td>#1 POR DEF.</td></tr>
<tr><td>CINE</td><td>BAJA POR DEF.</td><td>#2 POR DEF.</td></tr>
<tr><td>DINÁMICO</td><td>ALTA POR DEF.</td><td>#3 POR DEF.</td></tr>
<tr><td>PANT(NEGRA)</td><td>ALTO BRI -1 POR DEF.</td><td>#4 POR DEF.</td></tr>
<tr><td>PANT(VERDE)</td><td>ALTO BRI -2 POR DEF.</td><td>#4 POR DEF.</td></tr>
<tr><td>PANT BLANCA</td><td>MEDIA POR DEF.</td><td>#5 POR DEF.</td></tr>
<tr><td>MODO LUZ DEL DÍA</td><td>ALTO BRI -3 POR DEF.</td><td>#6 POR DEF.</td></tr>
</table>
• Cuando la combinación de GAMMA y TEMP. COL difiere de los modos pre-asignados arriba, la visualizacion en el menú del MODO IMAGEN es "PERSONAL." Consulte los elementos GAMMA y TEMP. COL en el menú IMAGEN.
• Cuando se ejecuta esta operación, puede aparecer una línea adicional.</td></tr>
</table>

(continúa en la página siguiente)

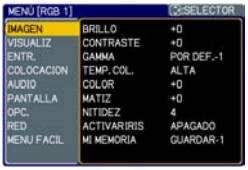
MENU FACIL (continuación)

Elemento	Descripción
BRILLO	Utilice los botones ◄/► para ajustar el brillo. Consulte el elemento BRILLO en el menú IMAGEN .
CONTRASTE	Utilice los botones ◄/► para ajustar el contraste. Consulte el elemento CONTRASTE en el menú IMAGEN .
COLOR	Utilice los botones ◄/► para ajustar la intensidad del color general. Consulte el elemento COLOR en el menú IMAGEN).
MATIZ	Utilice los botones ◄/► para ajustar el matiz. Consulte el elemento MATIZ en el menú IMAGEN .
NITIDEZ	Utilice los botones ◄/► para ajustar la nitidez. Consulte el elemento NITIDEZ en el menú IMAGEN.
SILENCIOSO	Utilice los botones ◄/► para activar/desactivar el modo silencioso. Consulte el elemento SILENCIOSO en el menú COLOCACION).
ESPEJO	Utilice los botones ◄/► para cambiar el modo para el estado de espejo. Consulte el elemento ESPEJO en el menú COLOCACION .
REPOS	La ejecución de este elemento reajusta los elementos del MENU FACIL excepto el TIMER FILTRO e IDIOMA. Aparece un diálogo para confirmar. La selección de REPOS utilizando el botón ▲ lleva a cabo el reajuste.
TIMER FILTRO	El tiempo de uso del filtro de aire se exhibe en el menú. La ejecución de este elemento reajusta el temporizador de filtro que cuenta el tiempo de utilización del filtro de aire. Aparece un diálogo para confirmar. La selección de REPOS utilizando el botón ▲ lleva a cabo el reajuste. Vea el elemento TIMER FILTRO en el menú OPC..
IDIOMA	Utilice los botones ◄/► para cambiar el idioma de visualización. Vea el elemento IDIOMA en el menú PANTALLA .
Ir al Menú Avanzado....	Seleccione "Ir a Menú Avanzado..." en el menú y presione el botón ► o ENTER para utilizar el menú de IMAGEN, VISUALIZ, ENTR., COLOCACION, AUDIO, PANTALLA, OPC., o RED.

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Menú IMAGEN

Con el menú IMAGEN se pueden ejecutar los elementos que aparecen en la tabla que sigue.
Seleccione un elemento utilizando los botones de cursor ▲/▼ del proyector o del control remoto y presione el botón del cursor ► del proyector o el control remoto, o el botón ENTER del control remoto para ejecutar el elemento. Luego proceda de acuerdo con la siguiente tabla.



Elemento	Descripción
BRILLO	Utilice los botones ▲/▼ para ajustar el brillo. Claro ⇔ Oscuro
CONTRASTE	Utilice los botones ▲/▼ para ajustar el contraste. Fuerte ⇔ Débil
GAMMA	Utilice los botones ▲/▼ para cambiar el modo gamma. #1 POR DEF. ⇔ #1 PERSONAL.⇔ #2 POR DEF.⇔ #2 PERSONAL.⇔ #3 POR DEF. ⇕ ⇕ #6 PERSONAL. #3 PERSONAL. ⇕ ⇕ #6 POR DEF.⇔ #5 PERSONAL.⇔ #5 POR DEF.⇔ #4 PERSONAL.⇔ #4 POR DEF. **Para ajustar PERSONAL.** La selección de un modo cuyo nombre incluya PERSONAL. y, a continuación, presionar el botón ► o el botón ENTER exhibe un diálogo para ayudarlo a ajustar el modo. Esta función resulta útil cuando desea cambiar el brillo de tonos específicos. Elija un elemento utilizando los botones ◄/►, y ajuste el nivel utilizando los botones ▲/▼. Puede visualizar un patrón de prueba para verificar el efecto del ajuste presionando el botón ENTER. Cada vez que presione el botón ENTER, el patrón cambia como se indica abajo. Sin patrón ⇨ Escala de gris de 9 pasos ⇩ ⇧ Rampa ⇦ Escala de gris de 15 pasos Las ocho barras ecualizadoras corresponden a los ocho niveles de tonos del patrón de prueba (escala de gris de 9 pasos) excepto el más oscuro en el extremo izquierdo. Si desea ajustar el segundo tono del extremo izquierdo del patrón de prueba, utilice el ajuste de ecualización “1”. No se puede controlar el tono más oscuro en el extremo izquierdo del patrón de prueba con ninguna de las barras de ajuste ecualizadoras. •Cuando se ejecuta esta función, es posible que aparezcan líneas u otras distorsiones.

(continúa en la página siguiente)

Menú IMAGEN (continuación)

Elemento	Descripción
TEMP. COL.	Utilice los botones ▲/▼ para cambiar el modo de temperatura del color. ⇨ ALTA POR DEF. ⇔ ALTA PERSONAL. ⇔ MEDIA POR DEF. ⇔ MEDIA PERSONAL. ⇦ ⇨ BAJA POR DEF. ⇔ BAJA PERSONAL. ⇔ ALTO BRI-1 POR DEF. ⇔ ALTO BRI-1 PERSONAL. ⇦ ⇨ ALTO BRI-2 POR DEF. ⇔ ALTO BRI-2 PERSONAL. ⇦ **Para ajustar PERSONAL.** Seleccione un modo cuyo nombre incluya PERSONAL. y presione el botón ► o el botón ENTER exhibe un diálogo para ayudarlo a ajustar el DESCENTRADO y GANANCIA del modo seleccionado. Los ajustes de DESCENTRADO cambian la intensidad del color en todos los tonos del patrón de prueba. Los ajustes de GANANCIA afectan principalmente la intensidad del color de los tonos más brillantes del patrón de prueba. Elija un elemento utilizando los botones ◄/►, y ajuste el nivel utilizando los botones ▲/▼. Puede visualiza un patrón de prueba para verificar el efecto de su ajuste presionando el botón ENTER. Cada vez que presione el botón ENTER, el patrón cambia como se indica abajo. Sin patrón ⇨ Escala de gris de 9 pasos ⇩ ⇧ Rampa ⇦ Escala de gris de 15 pasos • Cuando se ejecuta esta función, es posible que aparezcan líneas u otras distorsiones.
COLOR	Utilice los botones ▲/▼ para ajustar la fuerza de todo el color. Fuerte ⇔ Débil. • Este elemento sólo se puede seleccionar para una señal de video, s-video, video componente o señal HDMI.
MATIZ	Utilice los botones ▲/▼ para ajustar el matiz. Verdoso ⇔ Rojizo. • Este elemento sólo se puede seleccionar para una señal de video, s-video, video componente o señal HDMI.
NITIDEZ	Utilice los botones ▲/▼ para ajustar la nitidez. Fuerte ⇔ Débil • Cuando se realiza este ajuste, es posible que se produzca cierto ruido y/o que la pantalla parpadee por un momento. No se trata de mal funcionamiento.

(continúa en la página siguiente)

Menú IMAGEN (continuación)

<table>
<tr><th>Elemento</th><th>Descripción</th></tr>
<tr><td>ACTIVAR IRIS</td><td>Utilice los botones de cursor ▲/▼ para cambiar el modo de control para activar iris.
PRESENTAR ⇔ TEATRO ⇔ APAGADO
<table>
<tr><th></th><th>Característica</th></tr>
<tr><td>PRESENTAR</td><td>Activar iris exhibe la imagen de presentación más óptima para escenas claras y oscuras.</td></tr>
<tr><td>TEATRO</td><td>Activar iris exhibe la imagen de teatro más óptima para escenas claras y oscuras.</td></tr>
<tr><td>APAGADO</td><td>El elemento activar iris siempre se encuentra abierto.</td></tr>
</table>
• Es posible que la pantalla parpadee cuando se seleccione el modo PRESENTAR o TEATRO. Si esto ocurre, seleccione APAGADO.</td></tr>
<tr><td>MI MEMORIA</td><td>Este proyector cuenta con 4 memorias para los datos de ajuste (para todos los elementos del menú IMAGEN).
La selección de una función utilizando los botones ▲/▼ y presionando el ► o el botón ENTER ejecuta cada función.
CARGAR-1 ⇔ CARGAR-2 ⇔ CARGAR-3 ⇔ CARGAR-4
GUARDAR-4 ⇔ GUARDAR-3 ⇔ GUARDAR-2 ⇔ GUARDAR-1
<u>CARGAR-1, CARGAR-2, CARGAR-3, CARGAR-4</u>
La ejecución de una función CARGAR carga los datos de la memoria vinculada en el número incluido en la identificación de la función, y ajusta la imagen automáticamente según los datos.
• Se omiten las funciones de CARGAR cuya memoria vinculada no disponga de datos.
• Recuerde que al cargar los datos se perderá la condición ajustada actual. Si desea conservar el ajuste actual, guárdelo antes de realizar una función de CARGAR.
• Es posible que haya algún ruido y que la pantalla parpadee por un momento cuando esté cargando los datos. No se trata de mal funcionamiento.
• Las funciones de CARGAR también pueden ser ejecutadas con el botón MY MEMORY que puede ser ajustado con el elemento MI BOTÓN en el menú OPC. .
<u>GUARDAR-1, GUARDAR-2, GUARDAR-3, GUARDAR-4</u>
La ejecución de una función GUARDAR guarda los datos de ajuste actuales en la memoria vinculada en el número incluido en la identificación de las funciones.
• Recuerde que se perderán los datos actuales que se estén guardando de una memoria al guardar datos nuevos en la memoria.</td></tr>
</table>

Menú VISUALIZ

Con el menú VISUALIZ se pueden ejecutar los elementos que aparecen en la tabla que sigue.
Seleccione un elemento utilizando los botones de cursor ▲/▼ del proyector o del control remoto y presione el botón del cursor ► en el proyector o el control remoto, o el botón ENTER del control remoto para ejecutar el elemento. Luego proceda de acuerdo con la siguiente tabla.

Elemento	Descripción
ASPECTO	Utilice los botones ▲/▼ para cambiar el modo de la relación de aspecto. **Para una señal RGB** NORMAL ⇔ 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ PEQUEÑO **Para una señal HDMI** NORMAL ⇔ 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 14:9 ⇔ PEQUEÑO **Para una señal de video, señal de s-video o señal de video componente** 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 14:9 ⇔ PEQUEÑO **Para sin señal** 4:3 (fijo) • El modo NORMAL mantiene el aspecto de radio original de la señal.
OVER SCAN	El uso de los botones ▲/▼ ajusta la relación de over-scan: Grande (reduce la imagen) ⇔ Pequeño (amplía la imagen) • Sólo se puede seleccionar este elemento para una señal de video, s-video, componente y HDMI. • Cuando este ajuste es demasiado elevado, puede aparecer cierta pérdida de calidad en el área del marco de la imagen. En ese caso, elija un valor inferior.
POSI.V	Utilice los botones ▲/▼ para ajustar la posición vertical. Arriba ⇔ Abajo • El ajuste excesivo de la posición vertical puede causar que aparezca ruido en la pantalla. Si esto ocurre, reajuste la posición vertical al ajuste predeterminado. Presionar el botón RESET cuando haya seleccionado POSI.V ajustará el elemento POVI.V al ajuste original. • Cuando esta función se ejecuta en una señal de video, una señal de s-video o señal de video componente de entrada 525i (480i) ó 625i (576i) del puerto COMPONENT, el alcance de este ajuste depende del ajuste de OVER SCAN . No es posible hacer ajustes cuando el OVER SCAN se ajusta en 10.
POSI.H	Ajuste la posición horizontal usando los botones ▲/▼ . Izquierda ⇔ Derecha • El ajuste excesivo de la posición horizontal puede causar que aparezca ruido en la pantalla. Si esto ocurre, reajuste la posición horizontal al ajuste predeterminado. Presionar el botón RESET cuando haya seleccionado POSI.H ajustará el elemento POSI.H al ajuste original. • Cuando esta función se ejecuta en una señal de video, una señal de s-video o señal de video componente de entrada 525i (480i) ó 625i (576i) del puerto COMPONENT, el alcance de este ajuste depende del ajuste de OVER SCAN . No es posible hacer ajustes cuando el OVER SCAN se ajusta en 10.

(continúa en la página siguiente)

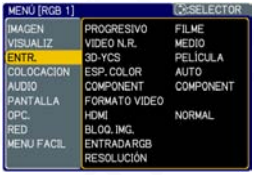
Menú VISUALIZ (continuación)

Elemento	Descripción
FASE H	Los botones ▲/▼ ajustan la fase horizontal para eliminar el parpadeo. Derecha ⇔ Izquierda • Se puede seleccionar este elemento sólo para una señal RGB una señal de video componente. (excepto entrada 525i (480i), 625i (576i), SCART RGB del puerto COMPONENT)
AMPLI H	Ajuste el tamaño horizontal usando los botones ▲/▼ . Grande ⇔ Pequeño • Se puede seleccionar este elemento sólo para una señal RGB. • Cuando este ajuste es excesivo, es posible que la imagen no se exhiba correctamente. En ese caso, restablezca el ajuste presionando el botón RESET del control remoto durante la operación.
EJECUCION AJUSTE AUTO	La selección de este elemento desempeña la función de ajuste automático. **Para una señal RGB** La posición vertical, la posición horizontal y la fase horizontal se ajustarán automáticamente a los valores predeterminados. Asegúrese de que la ventana de aplicación esté configurada a su tamaño máximo antes de utilizar esta característica. Es posible que una imagen oscura esté ajustada incorrectamente. Cuando realice ajustes, utilice una imagen clara. **Para una señal de video y una señal de s-video** Se seleccionará automáticamente el formato de video que mejor se adapte para la señal de entrada respectiva. Esta función está disponible únicamente cuando se selecciona AUTO para el elemento FORMATO VIDEO en el menú ENTR. . La posición vertical y la posición horizontal se ajustarán automáticamente a las predeterminadas. **Para una señal de video componente** La posición vertical, la posición horizontal y la fase horizontal se ajustarán automáticamente a los valores predeterminados. • La operación de ajuste automático requiere 10 segundos aprox. Tenga en cuenta, además, que es posible que no funcione adecuadamente con alguna entrada. Cuando se ejecuta esta función para una señal de video, puede aparecer una línea adicional fuera de la imagen. • Los elementos ajustados por esta función pueden variar cuando se selecciona PRECISO o APAGADO para el elemento AJUSTE AUTO del elemento SERVICIO en el menú OPC. .

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Menú ENTR.

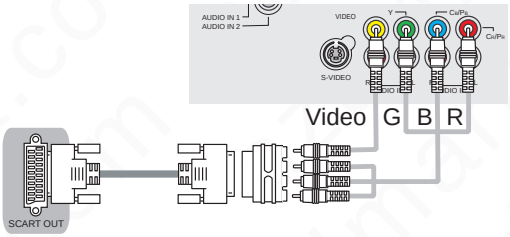
Con el menú ENTR. se pueden ejecutar los elementos que aparecen en la tabla que sigue.
Seleccione un elemento utilizando los botones de cursor ▲/▼ del proyector o del control remoto y presione el botón del cursor ► en el proyector o el control remoto, o el botón ENTER del control remoto para ejecutar el elemento. Luego proceda de acuerdo con la siguiente tabla.



Elemento	Descripción
PROGRESIVO	Utilice los botones ▲/▼ para cambiar el modo progresivo. TELEVISION ⇔ FILME ⇔ APAGADO • Esta función sólo es ejecutada para una señal interlazada en la entrada de VIDEO o S-VIDEO y para señales 525i (480i), 625i (576i) ó 1125i (1080i) en la entrada de COMPONENT VIDEO o HDMI. • Cuando se seleccione TELEVISION o FILME , la imagen de pantalla será nítida. FILME se adapta al sistema de conversión 2-3 Pull Down. Sin embargo, esto puede producir cierto defecto (por ejemplo, líneas irregulares) de la imagen para un objeto que se mueve con rapidez. En ese caso, seleccione APAGADO, aunque la imagen de pantalla puede perder la nitidez.
VIDEO N.R.	Utilice los botones ▲/▼ para cambiar el modo de reducción de ruido. ALTO ⇔ MEDIO ⇔ BAJO • Esta función sólo es ejecutada para la entrada de VIDEO o S-VIDEO y para señales 525i (480i), 625i (576i) ó 1125i (1080i) en la entrada de COMPONENT VIDEO o HDMI. • Cuando esta función es excesiva, puede causar alguna pérdida de calidad de la imagen.
3D-YCS	La utilización de los botones ▲/▼ cambia el modo 3D-YCS. FIJA ⇔ PELÍCULA ⇔ APAGADO • Esta función se ejecuta sólo con una entrada de VIDEO de NTSC y PAL. • PELÍCULA es el modo para las imágenes con mucho movimiento como las películas, y FIJA es el modo para las imágenes con pocos movimiento o completamente fijas como las diapositivas.
ESP.COLOR	Utilice los botones ▲/▼ para cambiar el modo del espacio de color. AUTO ⇔ RGB ⇔ SMPTE240 ⇔ REC709 ⇔ REC601 • Se puede seleccionar este elemento sólo para una señal RGB o una señal de video componente (excepto 525i (480i), 625i (576i) y SCART RGB). • El modo AUTO selecciona automáticamente el modo óptimo • Es posible que la operación AUTO no se ejecute bien con algunas señales. En ese caso, es conveniente seleccionar un modo adecuado excepto AUTO.

(continúa en la página siguiente)

Menú ENTR. (continuación)

Elemento	Descripción
COMPONENT	Utilice los botones ▲/▼ para cambiar la función del puerto COMPONENT (Y, C_B/P_B, C_R/P_R). COMPONENT ⇔ SCART RGB Cuando se seleccione SCART RGB, los puertos COMPONENT (Y, C_B/P_B, C_R/P_R) y VIDEO funcionarán como un puerto SCART RGB. Se requiere un adaptador SCART o un cable SCART para una entrada SCART RGB al proyector. Para obtener detalles, póngase en contacto con su distribuidor. 
FORMATO VIDEO	Ajuste el formato de video para el puerto de s-video y puerto de video. (1) Use los botones ◄/► para seleccionar un puerto de entrada. (2) Los botones ▲/▼ cambian el modo para formato de video. AUTO ⇔ NTSC ⇔ PAL ⇔ SECAM ⇔ N-PAL ⇔ M-PAL ⇔ NTSC4.43 • Este elemento se ejecuta sólo para una señal de video desde el puerto de VIDEO o el puerto de S-VIDEO. • El modo AUTO selecciona automáticamente el modo óptimo. • Es posible que la operación AUTO no funcione adecuadamente para algunas señales. Si la imagen se vuelve inestable (es decir, imagen irregular, falta de color), seleccione el modo de acuerdo a la señal de entrada.
HDMI	Utilice los botones de cursor ▲/▼ para cambiar el modo de señal HDMI. AUTO ⇔ NORMAL ⇔ REALZADO ⇧⇩ | | Característica | | AUTO | Seleccionar el modo óptimo automáticamente. | | NORMAL | Adecuado para señales de DVD (16-235) | | REALZADO | Adecuado para señales de VGA (0-255) | • Si el contraste de la imagen de la pantalla es demasiado fuerte o demasiado suave, intente encontrar un modo más adecuado.

(continúa en la página siguiente)

Menú ENTR. (continuación)

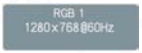
Elemento	Descripción
BLOQ. IMG.	Active/desactive la función de bloqueo de imagen para cada puerto. (1) Use los botones ▲/▼ para seleccionar uno de los siguientes puertos. RGB1 ⇔ RGB2 ⇔ HDMI ⇕ SALIR ⇕ (2) Use los botones ◄/► para activar/desactivar la función de bloqueo de imagen. ENCEND. ⇔ APAGADO • Este elemento sólo se puede ejecutar en una señal RGB con una frecuencia vertical de 50 a 60 Hz. • Cuando se selecciona ENCEND., las imágenes en movimiento se visualizan con mayor suavidad. • Esta función puede ocasionar pérdida de la calidad de la imagen. En ese caso, seleccione la opción APAGADO.
ENTRADA RGB	Ajuste el tipo de señal de entrada RGB para un puerto RGB. (1) Utilice los botones ◄/► para seleccionar el puerto RGB que se seleccionará. RGB1 ⇔ RGB2 (2) Use los botones ▲/▼ para seleccionar el tipo de señal de entrada RGB. AUTO ⇔ SINC EN G APAGADO • La selección del modo AUTO le permite ingresar una sincronización en señal G o señal de componente a partir del puerto. • En el modo AUTO, la imagen puede perder calidad con ciertas señales de entrada. En ese caso, retire el conector de señal de modo que no se reciba ninguna señal y seleccione SINC EN G APAGADO, y luego vuelva a conectar la señal.

(continúa en la página siguiente)

Menú ENTR. (continuación)

Elemento	Descripción
RESOLUCIÓN	En este proyector se puede ajustar la resolución para las señales de entrada RGB1 y RGB2. (1) En el menú ENTR. seleccione la RESOLUCIÓN utilizando los botones ▲/▼ y presione el botón ►. Se visualizará menú RESOLUCIÓN. (2) En el menú RESOLUCIÓN seleccione la resolución que desea visualizar utilizando los botones ▲/▼. La selección de AUTO ajustará la resolución apropiada para la señal de entrada. (3) Cuando presiona el botón ► o ENTER cuando selecciona una resolución ESTANDAR se ajustan automáticamente las posiciones horizontal y vertical, la fase de reloj y el tamaño horizontal. Aparecerá el diálogo de ENTR.-INFORMACIÓN. (4) Para configurar una resolución personalizada utilice los botones ▲/▼ para seleccionar PERSONAL. y aparecerá una CAJA DE RESOLUCIÓN PERSONALIZADA. Ajuste las resoluciones horizontal (HORIZONTAL) y vertical (VERTICAL) utilizando los botones ▲/▼/◄/►. No se garantiza que se ejecute esta función adecuadamente en cualquier resolución. (5) Para guardar la configuración ubique el cursor sobre el dígito más a la derecha y presione el botón ►. Se ajustarán automáticamente las posiciones horizontal y vertical, la fase del reloj y el tamaño horizontal. Luego de que el diálogo de ENTR.-INFORMACIÓN se haya exhibido por 10 segundos aproximadamente la pantalla volverá al menú RESOLUCIÓN exhibiendo la resolución alterada. (6) Para volver a la resolución anterior sin guardar los cambios ubique el cursos sobre el dígito más a la izquierda y presione el botón ◄. La pantalla volverá al menú RESOLUCIÓN exhibiendo la resolución previa. • Es posible que esta función no se ejecute correctamente para algunas imágenes.

MENU RESOLUCIÓN



CAJA DE RESOLUCIÓN PERSONALIZADA

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Menú COLOCACION

Con el menú COLOCACION se pueden ejecutar los elementos que aparecen en la tabla que sigue. Seleccione un elemento utilizando los botones de cursor ▲ /▼ del proyector o del control remoto y presione el botón del cursor ► del proyector o el control remoto, o el botón ENTER del control remoto para ejecutar el elemento. Luego proceda de acuerdo con la siguiente tabla.

Elemento	Descripción
TRAPEZ. AUTO /\ EJECUTAR	La selección de este elemento ejecuta la corrección automática de la distorsión trapezoidal. El proyector corrige automáticamente la distorsión trapezoidal vertical debido al ángulo de ajuste (hacia adelante/hacia atrás) por sí mismo. Este función se ejecutará sólo una vez cuando se seleccione en el menú. Cuando se cambia la inclinación del proyector, ejecute esta función nuevamente. • El alcance ajustable de esta función varía según la entrada. Es posible que esta función no se ejecute correctamente para algunas entradas. • Cuando se selecciona INVERS.V o INVERS.HyV para el elemento ESPEJO en el menú COLOCACION, si la pantalla del proyector está desequilibrada o inclinada hacia abajo, es posible que esta función no se ejecute correctamente. • Esta función podría ser excesiva cuando el ajuste del zoom se configura en TELE (enfoque de telefoto). Se debe utilizar esta función cuando el ajuste del zoom esté configurado en AMPLIO completo (foco gran angular) siempre que sea posible. • Es posible que esta función no se ejecute cuando se coloca el proyector sobre un plano horizontal (alrededor de ±3°). • Es posible que ésta función no se ejecute correctamente cuando se inclina el proyector a aproximadamente ±30 o más. • Cuando no se ajusta el desplazador de la lente hacia arriba por completo (no se configura hacia abajo completamente para el tipo de lente opcional LEN-003 solamente) es posible que esta función no se ejecute bien. • Cuando no se ajusta el desplazador horizontal de la lente en el centro, es posible que esta función no se ejecute bien. • Es posible que esta función no esté disponible cuando está activado el Detector Traslado .
TRAPEZOIDAL /	Utilice los botones ▲/▼ para corregir la distorsión trapezoidal vertical. Reduzca la parte superior de la imagen ⇔ Reduzca la parte inferior de la imagen • Para algunas entradas, es posible que esta función no se ejecute bien. • Cuando no se ajusta el desplazador horizontal de la lente en el centro, es posible que esta función no se ejecute bien. • Es posible que esta función no esté disponible cuando está activado el Detector Traslado .

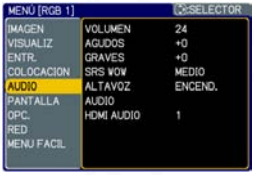
(continúa en la página siguiente)

Menú COLOCACION (continuación)

Elemento	Descripción
TRAPEZOIDAL	El uso de los botones ◄/► corrige la distorsión trapezoidal horizontal. Reduzca la parte derecha de la imagen ⇔ Reduzca la parte izquierda de la imagen • El límite de ajuste de esta función varía según la entrada. Es posible que esta función no se ejecute correctamente para algunas entradas. • Esta función podría ser excesiva cuando el ajuste del zoom se configura en TELE (enfoque de telefoto). Se debe utilizar esta función cuando el ajuste del zoom esté configurado en AMPLIO completo (foco gran angular) siempre que sea posible. • Cuando no se ajusta el desplazador de la lente hacia arriba por completo (no se configura hacia abajo completamente para el tipo de lente opcional LEN-003 solamente), es posible que esta función no se ejecute bien. • Esta función no está disponible cuando está activado el Detector Traslado .
SILENCIOSO	Utilice los botones ◄/► para activar/desactivar el modo silencioso. NORMAL ⇔ SILENCIOSO • Cuando se selecciona SILENCIOSO, se reducen el ruido acústico y el brillo de la pantalla.
ESPEJO	El uso de los botones ▲/▼ cambia el modo del estado de espejo. NORMAL ⇔ INVERS.H ⇔ INVERS.V ⇔ INVERS.HyV Si el Detector Traslado está ENCEND. y el estado de ESPEJO está cambiado, se exhibirá una Alarma del Detector Traslado cuando el proyector se reinicie luego de que se haya apagado el interruptor de alimentación.

Menú AUDIO

Con el menú AUDIO se pueden ejecutar los elementos que aparecen en la tabla que sigue.
Seleccione un elemento utilizando los botones de cursor ▲/▼ del proyector o del control remoto y presione el botón del cursor ► en el proyector o el control remoto, o el botón ENTER del control remoto para ejecutar el elemento.
Luego proceda de acuerdo con la siguiente tabla.



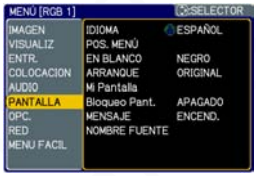
NOTA • Es posible que el sonido del altavoz esté distorsionado o que la caja vibre cuando el volumen está demasiado alto o se da énfasis a los agudos/graves o se activa WOW. En ese caso, reduzca el volumen, baje los agudos/graves o disminuya el efecto WOW.

Elemento	Descripción
VOLUMEN	Utilice los botones ▲/▼ para ajustar el volumen. Alto ⇔ Bajo
AGUDOS	Utilice los botones ▲/▼ para ajustar el nivel de los agudos. Alto ⇔ Bajo
GRAVES	Utilice los botones ▲/▼ para ajustar el nivel de los bajos. Alto ⇔ Bajo
SRS WOW	Los botones ▲/▼ cambian el modo de SRS WOW. ALTO ⇔ MEDIO ⇔ APAGADO • SRS WOW™ puede lograr esto ofreciendo una imagen de audio tridimensional panorámica que extiende el sonido en el plano horizontal y en el vertical, y reduce la respuesta de bajos percibida muy por debajo de las limitaciones de frecuencia baja de los controladores. Ajústelo según las preferencias del usuario.
ALTAVOZ	Los botones ▲/▼ activan/desactivan la función del altavoz. ENCEND. ⇔ APAGADO • El altavoz incorporado funciona cuando se selecciona ENCEND.
AUDIO	Asigna los puertos de audio. (1) Elija un puerto de entrada de imagen utilizando los botones ▲/▼. RGB1 ⇔ RGB2 ⇔ HDMI SALIR ⇔ VIDEO ⇔ S-VIDEO ⇔ COMPONENT (2) Seleccione el puerto de audio que va a interbloquear utilizando los botones ◄/►. 1 ⇔ 2 ⇔ 3 ⇔ 4 ⇔ 🔇 ⇔ H • "H" es la abreviatura de HDMI. • Se puede seleccionar H para el puerto HDMI solamente. Cuando se selecciona HDMI, se emitirá la señal de audio al puerto HDMI si se selecciona HDMI como fuente de visualización. • Cuando se seleccione 🔇 para una salida, no saldrá el audio si se elige la entrada como una fuente de visualización.
HDMI AUDIO	HDMI AUDIO está configurada en 1 como valor predeterminado. En el caso que el audio HDMI no funcione correctamente, intente 2. 1 ⇔ 2

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Menú PANTALLA

Con el menú PANTALLA se pueden ejecutar los elementos que aparecen en la tabla que sigue.
Seleccione un elemento utilizando los botones de cursor ▲/▼ del proyector o del control remoto y presione el botón del cursor ► en el proyector o el control remoto, o el botón ENTER del control remoto para ejecutar el elemento. Luego proceda de acuerdo con la siguiente tabla.



<table>
<tr><th>Elemento</th><th>Descripción</th></tr>
<tr><td>IDIOMA</td><td>Utilice los botones ◄/► para cambiar el modo de idioma OSD (Visualización en pantalla)
ENGLISH ⇔ FRANÇAIS ⇔ DEUTSCH ⇔ ESPAÑOL ⇔ ITALIANO
NORSK ⇔ NEDERLANDS ⇔ PORTUGUÊS ⇔ 日本語
简体中文⇔繁體中文⇔ 한글 ⇔ SVENSKA ⇔ РУССКИЙ
SUOMI ⇔ POLSKI ⇔ TÜRKÇE</td></tr>
<tr><td>POS. MENÚ</td><td>Los botones ◄/►/▲/▼ ajustan la posición del menú. Para abandonar la operación, presione el botón MENU del control remoto o no realice ninguna operación por 10 segundos aproximadamente.</td></tr>
<tr><td>EN BLANCO</td><td>Los botones ▲/▼ cambian el modo de la pantalla en blanco.
La pantalla en blanco es una pantalla para la característica de supresión temporal de imagen . Se visualiza presionando el botón BLANK del control remoto.
Mi Pantalla ⇔ ORIGINAL ⇔ AZUL ⇔ BLANCO ⇔ NEGRO
<table><tr><th></th><th>Característica</th></tr><tr><td>Mi Pantalla</td><td>La pantalla puede ser registrada por el elemento Mi Pantalla.</td></tr><tr><td>ORIGINAL</td><td>Pantalla predeterminada como la pantalla estándar.</td></tr><tr><td>AZUL, BLANCO, NEGRO</td><td>Pantallas lisas en cada color.</td></tr></table>• Para evitar permanecer como una imagen secundaria, la pantalla Mi Pantalla u ORIGINAL cambiarán a la pantalla en negro después de unos minutos.</td></tr>
</table>

(continúa en la página siguiente)

Menú PANTALLA (continuación)

<table>
<tr><th>Elemento</th><th>Descripción</th></tr>
<tr><td>ARRANQUE</td><td>Los botones ▲/▼ cambian el modo de la pantalla de arranque. La pantalla de arranque es una pantalla visualizada cuando no se detecta ninguna señal o se detecta alguna señal inadecuada.
Mi Pantalla ⇔ ORIGINAL ⇔ APAGADO
<table>
<tr><th></th><th>Característica</th></tr>
<tr><td>Mi Pantalla</td><td>La pantalla puede ser registrada por el elemento Mi Pantalla .</td></tr>
<tr><td>ORIGINAL</td><td>Pantalla predeterminada como la pantalla estándar.</td></tr>
<tr><td>APAGADO</td><td>Pantalla en negro.</td></tr>
</table>
• Para evitar permanecer como una imagen secundaria, la pantalla Mi Pantalla u ORIGINAL cambiarán a la pantalla EN BLANCO después de unos minutos. Si la pantalla EN BLANCO también es Mi Pantalla u ORIGINAL, se usa en reemplazo la pantalla en negro.
• Cuando se selecciona ENCEND. para el elemento CONTRASEÑA de SEGURIDAD de Mi Pantalla en el menú OPC. , el ARRANQUE se fija a Mi Pantalla.</td></tr>
</table>

(continúa en la página siguiente)

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Menú PANTALLA (continuación)

Elemento	Descripción
Mi Pantalla	Este elemento le permite capturar una imagen para utilizarla como Mi Pantalla que se puede utilizar como la pantalla EN BLANCO y pantalla ARRANQUE. Visualice la imagen que desea capturar antes de ejecutar el siguiente procedimiento. 1. La selección de este elemento exhibe un diálogo titulado "Mi Pantalla". Le preguntará si desea capturar una imagen de la pantalla actual. Espere a que se visualice la imagen deseada, y presione el botón ENTER del control remoto cuando se visualice la imagen. La imagen quedará fija y aparecerá el marco para la captura. Para interrumpir esta operación, presione el botón RESET o ESC en el control remoto. 2. Utilice los botones ▲/▼/◄/► para ajustar la posición del marco. Mueva el marco a la posición de la imagen que desee utilizar. Es posible que no se pueda mover el marco para algunas señales de entrada. Para comenzar el registro, presione el botón ENTER del control remoto. Para restaurar la pantalla y volver al diálogo anterior, presione el botón RESET o ESC del control remoto. El registro tarda varios minutos. Cuando se completa el registro, se visualizan la pantalla registrada y el siguiente mensaje por varios segundos: **"El registro de Mi Pantalla ha finalizado."** Si el registro falló, aparece el mensaje siguiente: **"Se ha producido un error de captura. Por favor intente de nuevo."** • No se puede seleccionar este elemento para una señal HDMI. • No se puede seleccionar esta función cuando esté seleccionado ENDEND. para el elemento Bloqueo Pant. . • No se puede seleccionar esta función cuando se seleccione ENCEND. para el elemento CONTRASEÑA de SEGURIDAD de Mi Pantalla en el menú OPC. .
Bloqueo Pant.	Utilice los botones ▲/▼ para activar/desactivar la función Bloqueo Pant. ENCEND. ⇔ APAGADO Cuando se selecciona ENCEND., se bloquea el elemento Mi Pantalla. Utilice esta función para proteger Mi Pantalla actual. • No se puede seleccionar esta función cuando se seleccione ENCEND. para el elemento CONTRASEÑA de SEGURIDAD de Mi Pantalla en el menú OPC..

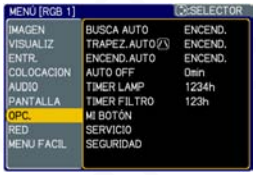
(continúa en la página siguiente)

Menú PANTALLA (continuación)

Elemento	Descripción
MENSAJE	Los botones ◄/► activan/desactivan el modo de mensaje. ENCEND. ⇔ APAGADO Cuando se selecciona ENCEND., se ejecuta la función del mensaje siguiente. "AUTO EN PROGRESO" mientras se ajusta automáticamente "NO SE HA DETECTADO ENTRADA" "SINCRONISMO FUERA DE LÍMITES" "Buscando…." mientras busca la entrada "Detectando…." mientras se detecta una señal de entrada La indicación de la señal de entrada exhibida cambiando La indicación del radio de aspecto exhibida mostrando La indicación de MODO IMAGEN exhibida mostrando La indicación de ACTIVAR IRIS exhibida cambiando La indicación de MI MEMORIA exhibida mostrando La indicación de "FIJA" y "II" mientras congela la pantalla presionando el botón FREEZE. • Cuando se selecciona APAGADO, recuerde si la pantalla está fija. No confunda fijación por mal funcionamiento .
NOMBRE FUENTE	Se puede aplicar un nombre a cada puerto de entrada para este proyector. (1) Use los botones ▲/▼ en el menú PANTALLA para seleccionar el NOMBRE FUENTE y presione le botón ►. Aparecerá el NOMBRE FUENTE. (2) Use los botones ▲/▼ en el menú NOMBRE FUENTE para seleccionar el puerto que nominará y presione el botón ►. El lado derecho del menú esta en blanco hasta que se especifica un nombre. Aparecerá el diálogo del NOMBRE FUENTE. (3) El nombre actual aparecerá en la primera línea. Use los botones ▲/▼/◄/► o los botones ENTER o INPUT para seleccionar e ingresar los caracteres. Se puede usar el botón RESET para borrar 1 carácter a la vez. Además, si mueve el cursor hacia ELIMINAR o BORRAR TODO en la pantalla y pulsa el botón ENTER o INPUT, se eliminará un carácter o todos los caracteres. El nombre puede contar de un máximo de 16 caracteres. (4) Para cambiar un carácter ya insertado, presione el botón ▲ para mover el cursor hasta la primera línea, y use los botones ◄/► para mover el cursor sobre el carácter que va a cambiar. Luego de presionar el botón ENTER o INPUT, se selecciona el carácter. Luego, siga el mismo procedimiento según se describe en el elemento (3) arriba. (5) Para finalizar el ingreso de texto, mueva el cursor hasta GUARDAR en la pantalla y presione el botón ENTER O INPUT. Para volver al nombre anterior sin guardar los cambios, mueva el cursor hacia CANCELAR en la pantalla y presione el botón ENTER o INPUT.

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Menú OPC.



Con el menú OPC. se pueden ejecutar los elementos que aparecen en la tabla que sigue.
Seleccione un elemento utilizando los botones de cursor ▲/▼ del proyector o del control remoto y presione el botón del cursor ► del proyector o el control remoto, o el botón ENTER del control remoto para ejecutar el elemento, excepto para los elementos TIMER LAMP y TIMER FILTRO. Luego proceda de acuerdo con la siguiente tabla.

Elemento	Descripción
BUSCA AUTO	Utilice los botones ▲/▼ para activar/desactivar la función de búsqueda de señal. ENCEND.⇔ APAGADO Cuando se selecciona ENCEND., la detección sin señal gira a través de los puertos de entrada en el siguiente orden. La búsqueda comienza desde el puerto actual. Cuando se detecte una entrada, el proyector cesará la búsqueda y exhibirá la imagen. RGB 1 ⇨ RGB 2 ⇨ HDMI ⇨ COMPONENT ⇨ S-VIDEO ⇨ VIDEO
TRAPEZ. AUTO	Utilice los botones ▲/▼ para activar/desactivar el modo de mensaje. ENCEND. ⇔ APAGADO ENCEND.: Se ejecutará la corrección automática de la distorsión trapezoidal cada vez que se cambie la inclinación del proyector. APAGADO: Esta función está deshabilitada. Ejecute TRAPEZ. AUTO EJECUTAR en el menú COLOCACIÓN para la corrección de la distorsión trapezoidal. • Esta característica no funciona adecuadamente cuando se suspende el proyector del techo, de modo que debe seleccionar APAGADO. • Es posible que esta función no esté disponible cuando está activado el Detector Traslado .
ENCEND. AUTO	Utilice los botones ▲/▼ para activar/desactivar la función ENCEND.AUTO. ENCEND. ⇔ APAGADO Cuando se ajusta ENCEND. AUTO en ENCEND. la lámpara del proyector sólo se encenderá automáticamente cuando el interruptor de alimentación se enciende si la alimentación se desconectó utilizando el interruptor de alimentación la última vez que se apagó el proyector. • Luego de encender la lámpara con la función ENCEND. AUTO, si no se detecta ninguna entrada u operación por 30 minutos aproximadamente, el proyector se apagará, aunque se deshabilite la función AUTO OFF .

(continúa en la página siguiente)

Menú OPC. (continuación)

Elemento	Descripción
AUTO OFF	Utilice los botones ▲/▼ para ajustar el tiempo para contar en forma descendente y apagar el proyector automáticamente. Largo (máx. 99 minutos) ⇔ Corto (mín.. 0 minuto = APAGADO) Cuando el tiempo se ajusta a 0, el proyector no se apaga automáticamente. Cuando el tiempo se ajusta entre 1 y 99, y cuando el tiempo transcurrido sin señal o una señal inadecuada llega al tiempo configurado, la lámpara del proyector se apagará. El proyector no se apagará si se presiona uno de los botones del proyector o del control remoto o si uno de los comandos (excepto get-commands) se transmite al puerto de control durante el tiempo correspondiente. Consulte la sección "Desconexión de la alimentación" .
TIMER LAMP	El tiempo de la lámpara es el tiempo de utilización de la lámpara, contado después de la última restauración. Aparece en el menú OPC. Al presionar el botón RESET del control remoto o el botón ► del proyector se exhibe un diálogo. Para restablecer el tiempo de la lámpara, seleccione REPOS utilizando el botón ▲. REPOS ⇦ CANCELAR • Restaure el tiempo de la lámpara sólo cuando haya sustituido la lámpara para lograr una indicación adecuada sobre la lámpara. • Para la sustitución de la lámpara, consulte la sección "Lámpara" .
TIMER FILTRO	El tiempo del filtro es el tiempo de utilización del filtro, contado después de la última restauración. Aparece en el menú OPC. Al presionar el botón RESET del control remoto o el botón ► del proyector se exhibe un diálogo. Para restablecer el tiempo del filtro, seleccione REPOS utilizando el botón ▲. REPOS ⇦ CANCELAR • Restaure el tiempo del filtro sólo cuando haya limpiado o remplazado el filtro de aire para lograr una indicación adecuada sobre el filtro de aire. • Para la limpieza del filtro de aire, consulte la sección "Filtro de aire".

(continúa en la página siguiente)

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Menú OPC. (continuación)

Elemento	Descripción
MI BOTÓN	Este elemento sirve para asignar la siguiente función a MY BUTTON 1 Y 2 del control remoto. Elija 1 o 2 en el menú MI BOTÓN utilizando el botón ◄/► primero. A continuación, utilice los botones ▲/▼ para configurar una de las siguientes funciones para el botón elegido. • RGB1: Configura el puerto para RGB1. • RGB2: Configura el puerto para RGB2. • HDMI: Configura el puerto para HDMI. • COMPONENT: Configura el puerto para COMPONENT (Y, C_B/P_B, C_R/P_R). • S-VIDEO: Configura el puerto para S-VIDEO. • VIDEO: Configura el puerto para VIDEO. • INFORMACIÓN: Exhibe la ENTR.-INFORMACIÓN. o RED -INFO o nada. • TRAPEZ. AUTO ⏢ EJECUTAR: Realiza corrección automática de la distorsión trapezoidal . • MI MEMORIA: Carga uno de los datos de ajuste almacenados . Cuando se guarda más de un dato, la configuración cambia cada vez que se pulsa MY BUTTON. Cuando no se guardan datos en la memoria, aparece el diálogo "Datos no guard". Cuando la configuración actual no se guarda en la memoria, aparece un diálogo como el que se muestra a la derecha. Si desea conservar la configuración actual, presione el botón ◄ para salir. De lo contrario, la carga de datos sobreescribirá la condición actualmente ajustada. • ACTIVAR IRIS: Cambia el modo de activar iris. • MODO IMAGEN: Cambia el MODO IMAGEN . • REPO FILTRO: Muestra un diálogo de confirmación de restauración del tiempo del filtro . • VOLUMEN+: Aumenta el volumen. • VOLUMEN-: Disminuye el volumen. • AV MUDO: Enciende/apaga la imagen y el audio. • e-SHOT: Exhibe el menú e-SHOT.
SERVICIO	La selección de este elemento exhibe el menú SERVICIO. Seleccione un elemento utilizando los botones ▲/▼ y presione el botón ► o el botón ENTER del control remoto para ejecutar el elemento. VELOC VENT⇔ AJUSTE AUTO⇔ FANTASMA⇔ MENS. FILTRO⇔ TIPO LENTE⇔ BLOQ. BOTONES ⇩ AJUST FABRICA⇔ INFORMACIÓN⇔ FREC REMOTO ⇔ RECEPTOR REMOTO ⇦ **VELOC VENT** Utilice los botones ▲/▼ para cambiar la velocidad de rotación de los ventiladores de enfriamiento. ALTA es el modo para la utilización en zonas de mayor altitud, etc. Observe que el proyector es más ruidoso cuando se selecciona ALTA. ALTA ⇔ NORMAL

(continúa en la página siguiente)

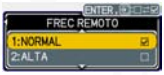
Menú OPC. (continuación)

Elemento	Descripción
SERVICIO (continuación)	**AJUSTE AUTO** Utilice los botones ▲/▼ para seleccionar uno de los modos. Cuando se selecciona APAGADO, se desactiva la característica de ajuste automático. PRECISO ⇔ RÁPIDO ⇔ APAGADO PRECISO: Sintonización más fina que incluye el ajuste AMPLI H. RÁPIDO: Sintonización más rápida, que ajusta AMPLI H a los datos predeterminados para la señal de entrada. • Es posible que el ajuste automático no funcione correctamente, dependiendo de condiciones como la imagen de entrada, el cable de señal al proyector, el ambiente alrededor del proyector, etc. En ese caso, elija APAGADO para deshabilitar el ajuste automático y hacer el ajuste de forma manual. **FANTASMA** 1.Seleccione un elemento del color utilizando los botones ◄/►. 2. Ajuste el elemento seleccionado utilizando los botones ▲/▼ para eliminar el fantasma. **MENS. FILTRO** Use los botones ▲/▼ para ajustar el cronómetro para el intervalo que muestre el mensaje para realizar la limpieza del filtro de aire. 50h ⇔ 100h ⇔ 200h ⇔ 300h ⇔ 400h ⇔ 500h APAGADO ⇔ 800h ⇔ 700h ⇔ 600h Luego de elegir un elemento excepto APAGADO, aparecerá el mensaje "RECORDATORIO HAN TRANSCURRIDO [XXX] HORAS DESDE LA ÚLTIMA COMPROBACIÓN DEL FILTRO" después de que el cronómetro alcance el tiempo de intervalo determinado para esta característica . El mensaje no aparecerá cuando se elija APAGADO. Utilice esta característica para mantener limpio el filtro de aire ajustando el tiempo adecuado de acuerdo con el ambiente donde esté el proyector. • Verifique y limpie el filtro de aire periódicamente, incluso si no hay mensaje. Si el filtro de aire se bloquea con polvo, etc., la temperatura interna aumentará, lo que puede causar mal funcionamiento, o reducción de la duración del proyector. • Tenga cuidado con el entorno de utilización del proyector y la condición del filtro de aire. **TIPO LENTE** Seleccione el tipo de lente utilizados actualmente utilizando los botones ▲/▼. 1 ⇔ 2 ⇔ 3 ⇔ 4 ⇔ 5 Seleccione uno consultando la siguiente información. 1: para lentes estándar 2: para una lente de corta proyección fija (Tipo LEN-003) 3: para una lente de corta proyección (Tipo LEN-004) 4: para una lente de larga proyección (Tipo LEN-005) 5: para una lente de proyección ultra larga (Tipo LEN-006) • Esta configuración tiene una influencia en la distorsión trapezoidal, etc. • Consulte a su distribuidor sobre las lentes opcionales.

(continúa en la página siguiente)

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

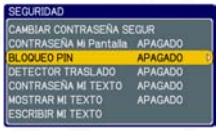
Menú OPC. (continuación)

Elemento	Descripción
SERVICIO (continuación)	**BLOQ. BOTONES** Utilice los botones ▲/▼ para activar/desactivar la característica de bloqueo de los botones. Cuando selecciona ENCEND., se bloquean los botones del proyector excepto el botón STANDBY/ON. ENCEND. ⇔ APAGADO • Utilícelo para evitar dañar o tocar accidentalmente. Esta función no tiene ningún efecto en el control remoto. **RECEPTOR REMOTO** (1) Seleccione un sensor remoto utilizando un botón ▲/▼. 1:DELANT ⇔ 2:ARRIBA ⇔ 3:TRASERA (2) Cámbielo utilizando el botón ENTER o el INPUT. ☐ (apagado) ⇔ ☑ (encend.) • No se puede apagar un sensor cuando los otros dos están apagados. Siempre al menos un sensor está encendido. **FREC REMOTO** Use el botón ▲/▼ para cambiar la configuración del sensor remoto del proyector . 1:NORMAL ⇔ 2:ALTA Los elementos con una marca de verificación están activados. La configuración predeterminada de la fábrica es de 1:NORMAL y 2:ALTA. Si el control remoto no funciona correctamente realice la configuración a sólo 1 o sólo 2 como se describe en Configuración del Control Remoto. Tampoco se pueden apagar al mismo tiempo.  **INFORMACIÓN** La selección de este elemento exhibe un diálogo titulado "ENTR.-INFORMACIÓN". Exhibe la información sobre la entrada actual. • El mensaje "BLOQ. IMG." en el diálogo significa que la función de bloqueo de imágenes está funcionando. • El mensaje “SCART RGB” significa que el puerto COMPONENT VIDEO está funcionando como un puerto de entrada SCART RGB. Consulte el elemento COMPONENT en el menú ENTR. . • No se puede seleccionar este elemento para sin señal y sincronismo apagado. • Cuando MOSTRAR MI TEXTO se ajusta en ENCEND., se exhibe MI TEXTO junto con la información de entrada en la caja ENTR.-INFORMACIÓN. **AJUST FABRICA** Esta función se ejecuta seleccionando REPOS con el botón ▲. Por esta función, todos los elementos en todos los menús volverán colectivamente a la configuración inicial. Observe que los elementos TIMER LAMP, TIMER FILTRO, IDIOMA ,SEGURIDAD y RED no se restauran. REPOS ⇦ CANCELAR

(continúa en la página siguiente)

Menú OPC. (continuación)

<table>
<tr><th>Elemento</th><th>Descripción</th></tr>
<tr><td>SEGURIDAD</td><td>
El proyector está equipado con funciones de seguridad. Se requiere el registro del usuario antes de utilizar las funciones de seguridad. Póngase en contacto con su distribuidor local.
1. Utilización de las características de seguridad
1.1 Ingreso de la CONTRASEÑA
1.1-1 Use los botones ▲/▼ del menú OPC. para seleccionar SEGURIDAD y presione el botón ► . Se visualizará la caja INTRODUCIR CONTRASEÑA. La CONTRASEÑA predeterminada de fábrica es 5401. Se puede cambiar esta CONTRASEÑA (1.2 Cambiar la CONTRASEÑA).
• Se recomienda que se cambie la CONTRASEÑA predeterminada de fábrica lo más pronto posible.

CAJA INTRODUCIR CONTRASEÑA
1.1-2 Use los botones ▲/▼/◄/► para ingresar la CONTRASEÑA registrada. Mueva el cursor hacia el lado derecho de la CAJA INTRODUCIR CONTRASEÑA y presione el botón ► para visualizar el menú SEGURIDAD. Si se ingresa una CONTRASEÑA incorrecta la CAJA INTRODUCIR CONTRASEÑA aparecerá nuevamente. Si se ingresa una CONTRASEÑA incorrecta 3 veces, el proyector se apagará. En adelante, el proyector se apagará cada vez que se introduzca una CONTRASEÑA incorrecta.


MENU SEGURIDAD
1.2 Cambio de la CONTRASEÑA
1.2-1 Use los botones ▲/▼ en el menú SEGURIDAD para seleccionar CAMBIAR CONTRASEÑA SEGUR y presione el botón ► para visualizar la CAJA ESCRIBIR NUEVA CONTRASEÑA.

CAJA ESCRIBIR NUEVA CONTRASEÑA
1.2-2 Use los botones ▲/▼/◄/► para ingresar la nueva CONTRASEÑA.
1.2-3 Mueva el cursor hacia el lado derecho de la CAJA ESCRIBIR NUEVA CONTRASEÑA y presione el botón ► para visualizar la CAJA REPETIR NUEVA CONTRASEÑA e ingrese la misma CONTRASEÑA nuevamente.

CAJA REPETIR NUEVA CONTRASEÑA
1.2-4 Mueva el cursor hacia el lado derecho de la CAJA REPETIR NUEVA CONTRASEÑA y presione el botón ► y aparecerá la CAJA ANOTAR NUEVA CONTRASEÑA por 20 segundos aproximadamente; por favor tome nota de la CONTRASEÑA durante este tiempo. La CAJA ANOTAR NUEVA CONTRASEÑA se cierra al presionar el botón ENTER del control remoto o el INPUT del proyector.

CAJA ANOTAR NUEVA CONTRASEÑA
• Por favor no olvide su CONTRASEÑA.
</td></tr>
</table>

(continúa en la página siguiente)

Menú OPC. (continuación)

Elemento	Descripción
SEGURIDAD (continuación)	**1.3 Si olvidó su CONTRASEÑA** 1.3-1 Siga el procedimiento en 1.1-1para visualizar la CAJA INTRODUCIR CONTRASEÑA. 1.3-2 Mientras se visualiza la CAJA INTRODUCIR CONTRASEÑA, presione y mantenga presionado el botón RESET del control remoto por 3 segundos aproximadamente o presione y mantenga presionados los botones INPUT y ► del proyector por 3 segundos aproximadamente. Aparecerán los 10 dígitos de Comprobando Código. • Si no se ingresa la información por 55 segundos aproximadamente mientras se exhibe en Comprobando Código, el menú se cerrará. De ser necesario, repita el proceso de 1.3-1. Comprobando Código (CONTRASEÑA) 1.3-3 Póngase en contacto con su distribuidor con los 10 dígitos de Comprobando Código. Recibirá su CONTRASEÑA luego de que se confirme su información de usuario. **2. Utilización de la función CONTRASEÑA Mi Pantalla** Se puede utilizar la función CONTRASEÑA Mi Pantalla para prohibir el acceso a la función Mi Pantalla y evitar que se sobrescriba la imagen de Mi Pantalla registrada actualmente. **2.1 Activar CONTRASEÑA Mi Pantalla Función** 2.1-1 Use los botones ▲/▼ en el menú SEGURIDAD para seleccionar CONTRASEÑA Mi Pantalla y presione el botón ► para visualizar el menú para activar/desactivar CONTRASEÑA Mi Pantalla. Menú activar/desactivar CONTRASEÑA Mi Pantalla **2.2 Configuración de la CONTRASEÑA** 2.2-1 Visualice el menú activar/desactivar Mi Pantalla utilizando el procedimiento en 2.1-1. 2.2-2 Use los botones ▲/▼ en el menú activar/desactivar CONTRASEÑA Mi Pantalla para seleccionar ENCEND. Aparecerá la CAJA INTRODUCIR CONTRASEÑA (pequeña) . CAJA INTRODUCIR CONTRASEÑA (pequeña) 2.2-3 Use los botones ▲/▼/◄/► para ingresar la CONTRASEÑA. Mueva el cursor hacia el lado derecho de la CAJA INTRODUCIR CONTRASEÑA (pequeña) y presione el botón ► para visualizar la CAJA REPETIR LA CONTRASEÑA, ingrese la misma CONTRASEÑA nuevamente. CAJA REPETIR LA CONTRASEÑA

(continúa en la página siguiente)

Menú OPC. (continuación)

Elemento	Descripción
SEGURIDAD (continuación)	2.2-4 Mueva el cursor hacia el lado derecho de CAJA REPETIR LA CONTRASEÑA y presione el botón ► y aparecerá CONTRASEÑA por 20 segundos aproximadamente, por favor tome nota de la CONTRASEÑA durante este tiempo. CAJA ANOTAR CONTRASEÑA Para volver al menú CONTRASEÑA Mi Pantalla activada/ desactivada, presione el botón ENTER del control remoto o el botón INPUT del proyector. Cuando se configura una CONTRASEÑA Mi Pantalla: • No estará disponible la función de registro (y menú)de Mi Pantalla. • No estará disponible el menú Bloqueo Pant. • La configuración de ARRANQUE estará bloqueada en Mi Pantalla (y el menú no estará disponible). La operación normal de estas funciones se logra desactivando CONTRASEÑA Mi Pantalla. • Recuerde la CONTRASEÑA Mi Pantalla. **2.3 Desactivar la CONTRASEÑA** 2.3-1 Siga el procedimiento en 2.1-1 para visualizar el menú para activar/ desactivar la CONTRASEÑA Mi Pantalla. 2.3-2 Seleccione APAGADO para visualizar la CAJA INTRODUCIR CONTRASEÑA (grande). Ingrese la CONTRASEÑA registrada y la pantalla volverá al menú para activar/desactivar Mi Pantalla. El menú se cerrará si se ingresa una CONTRASEÑA incorrecta. De ser necesario, repita el proceso de 2.3-1. **2.4 Si olvidó su CONTRASEÑA** 2.4-1 Siga el procedimiento en 2.1-1 para visualizar el menú para activar/ desactivar la CONTRASEÑA Mi Pantalla 2.4-2 Seleccione APAGADO para visualizar la CAJA INTRODUCIR CONTRASEÑA (grande). Los 10 dígitos de Comprobando Código aparecerán dentro de la CAJA. CAJA INTRODUCIR CONTRASEÑA (grande) 2.4-3 Póngase en contacto con su distribuidor con los 10 dígitos de Comprobando Código. Recibirá su CONTRASEÑA luego de que se confirme su información de usuario. **3. Utilización de la función BLOQUEO PIN** BLOQUEO PIN es una función que impide que el proyector sea utilizado a menos que se ingrese un Código registrado. **3.1 Registro del Código PIN** 3.1-1 Use los botones ▲/▼ en el menú SEGURIDAD para seleccionar BLOQUEO PIN y presione el botón ► o el botón ENTER para visualizar el menú para activar/desactivar BLOQUEO PIN. Menú activar/desactivar BLOQUEO PIN 3.1-2 Use los botones ▲/▼ en el menú para activar/ desactivar BLOQUEO PIN para seleccionar ENCEND. y aparecerá la CAJA DE PIN.

(continúa en la página siguiente)

Menú OPC. (continuación)

<table>
<tr><th>Elemento</th><th>Descripción</th></tr>
<tr><td>SEGURIDAD
(continuación)</td><td>
3.1-3 Ingrese un Código PIN de 4 partes utilizando los botones ▲/▼/◄/►/RGB e INPUT. Aparecerá la CAJA REPETIR EL CÓDIGO PIN. Vuelva a ingresar el mismo Código PIN. De este modo se completará el registro del Código PIN .

CAJA DE PIN
• Si no se ingresa la información por 55 segundos aproximadamente mientras se exhibe la CAJA DE PIN o la CAJA REPETIR EL CÓDIGO PIN, el menú se cerrará. De ser necesario, repita el proceso de 3.1-1.

CAJA REPETIR EL CÓDIGO PIN
En adelante, cada vez que se reinicie el proyector luego de haber haber desconectado el interruptor de alimentación, aparecerá la CAJA DE PIN. Ingrese el Código PIN.
Se puede utilizar el proyector después de introducir el Código PIN registrado. Si se ingresa un Código PIN incorrecto, aparecerá nuevamente la CAJA DE PIN.
Si se ingresa un Código PIN incorrecto 3 veces, el proyector se apagará. En adelante, el proyector se apagará cada vez que se introduzca un Código PIN incorrecto. El proyector también se apagará si no se ingresa información en 5 minutos aproximadamente mientras se exhibe la CAJA DE PIN.
Esta función se activará sólo cuando se inicie el proyector luego de haber desconectado el interruptor de alimentación.
• Recuerde su Código PIN.

3.2 Desactivar la función BLOQUEO PIN
3.2-1 Siga el procedimiento en 3.1-1 para visualizar el menú para activar/desactivar BLOQUEO PIN . Utilice los botones ▲/▼ para seleccionar APAGADO y visualizará la CAJA DE PIN.
Ingrese el Código PIN registrado para desactivar la función BLOQUEO PIN.
El menú se cerrará si se ingresa una CONTRASEÑA incorrecta 3 veces.

3.3 Si olvidó su Código PIN
3.3-1 Mientras visualiza la CAJA DE PIN, presione y mantenga presionado el botón RESET por tres segundos o presione y mantenga presionados los botones INPUT y ► por tres segundos. Aparecerán los 10 dígitos de Comprobando Código.

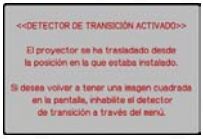
Comprobando Código (Código PIN)
• Si no se ingresa información por 5 minutos aproximadamente mientras se visualiza Comprobando Código, el proyector se apagará.

3.3-2 Póngase en contacto con su distribuidor con los 10 dígitos de Comprobando Código. Recibirá su CONTRASEÑA luego de que se confirme su información de usuario.
</td></tr>
</table>

(continúa en la página siguiente)

Menú OPC. (continuación)

<table>
<tr><th>Elemento</th><th>Descripción</th></tr>
<tr><td>SEGURIDAD
(continuación)</td><td>
4. Utilización de la Función Detector Traslado
Mientras la función Detector Traslado está ENCEND., cuando el interruptor de alimentación comienza a alimentar al proyector, es posible que reaccione como se indica abajo.
• Es posible que la alarma del Detector Traslado presentada abajo aparezca en la pantalla, si el proyector ha sido movido o reinstalado.
• ES posible que la alarma del Detector Traslado aparezca en la pantalla si se ha cambiado la configuración de ESPEJO.
• La característica de ajuste trapezoidal ha sido prohibida mientras la función de Detector Traslado está ENCEND.
4.1 Activar la función Detector Traslado
4.1-1 Use los botones ▲/▼ en el menú SEGURIDAD para seleccionar Detector Traslado y presione el botón ► o el ENTER para visualizar el menú para activar/desactivar el Detector Traslado. Seleccione ENCEND. y se grabarán las configuraciones actuales del ángulo actual y el espejo.

Menú activar/desactivar Detector Traslado
• Es posible que esta función no se ejecute correctamente si el proyector no se encuentra en un posición estable cuando se selecciona ENCEND.
4.1-2 Si se ajusta esta función en ENCEND. cuando el ángulo vertical del proyector o la configuración de espejo en la cual se enciende el proyector es distinta de la grabada previamente, se exhibirá una Alarma de Detector Traslado y el proyector no exhibirá la señal de entrada.


Alarma del Detector Traslado
Apague el Detector Traslado en el menú SEGURIDAD para visualizar la señal de entrada.
Si la ALARMA del Detector Traslado se exhibe por 5 minutos aprox., la lámpara se apagará.
Esta función sólo se activará cuando se encienda el proyector luego de haber apagado el interruptor de alimentación.
4.2 Configuración de la CONTRASEÑA del Detector Traslado
4.2-1 Use los botones ▲/▼ en el menú SEGURIDAD para seleccionar el Detector Traslado y presione el botón ► o el botón ENTER para visualizar el menú para activar/desactivar el Detector Traslado.
4.2-2 Use los botones ▲/▼ en el menú para activar/desactivar Detector Traslado para seleccionar ENCEND. Aparecerá la CAJA INTRODUCIR CONTRASEÑA (pequeña).

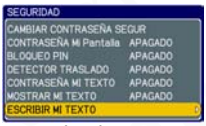
CAJA INTRODUCIR CONTRASEÑA (pequeña)
4.2-3 Use los botones ▲/▼/◄/► para ingresar una CONTRASEÑA. Mueva el cursor hacia el lado derecho de la CAJA INTRODUCIR CONTRASEÑA (pequeña) y presione le botón ► para visualizar CAJA REPETIR LA CONTRASEÑA, ingrese la misma CONTRASEÑA nuevamente.

CAJA REPETIR LA CONTRASEÑA
4.2-4 Mueva el cursor hacia el lado derecho de la CAJA REPETIR LA CONTRASEÑA y presione el botón ► para exhibir la CONTRASEÑA por 20 segundos aproximadamente; tome nota de la CONTRASEÑA durante ese tiempo.

CAJA ANOTAR CONTRASEÑA
Para volver al menú activar/desactivar Detector Traslado presione el botón ENTER del control remoto o el botón INPUT del proyector.
• Recuerde su CONTRASEÑA para el Detector Traslado.
</td></tr>
</table>

(continúa en la página siguiente)

Menú OPC. (continuación)

Elemento	Descripción
SEGURIDAD (continuación)	**4.3 Configuración de Detector Traslado apagado** 4.3-1 Siga el procedimiento en 4.1-1 para visualizar el menú para activar/desactivar el Detector Traslado. 4.3-2 Seleccione APAGADO para visualizar la CAJA INTRODUCIR CONTRASEÑA (grande). Ingrese la CONTRASEÑA registrada y la pantalla volverá al menú para activar/desactivar el Detector Traslado. El menú se cerrará si se ingresa una CONTRASEÑA incorrecta. De ser necesario, repita el proceso de 4.3-1. **4.4 Si olvidó su CONTRASEÑA** 4.4-1 Siga el procedimiento en 4.1-1 para visualizar el menú para activar/desactivar el Detector Traslado. 4.4-2 Seleccione APAGADO para visualizar la CAJA INTRODUCIR CONTRASEÑA (grande). Los 10 dígitos de Comprobando Código aparecerán dentro de la CAJA. 4.4-3 Póngase en contacto con su distribuidor con los 10 dígitos de Comprobando Código. Recibirá su CONTRASEÑA luego de que se confirme su información de usuario. CAJA INTRODUCIR CONTRASEÑA (grande) **5. Utilización de la función CONTRASEÑA MI TEXTO** Este elemento le permite visualizar su propio mensaje (MI TEXTO) y la pantalla de ARRANQUE e ENTR.-INFORMACIÓN. Se puede proteger con una contraseña para impedir que se sobrescriba. **5.1 Escribir MI TEXTO** (1) Use los botones ▲/▼ en el menú SEGURIDAD para seleccionar el menú ESCRIBIR MI TEXTO y presione el botón ►. Aparecerá el diálogo ESCRIBIR MI TEXTO.  (2) MI TEXTO actual se exhibirá en las 3 primeras líneas. Si aún no está escrito, las líneas estarán en blanco. Use los botones ▲/▼/◄/► y el botón ENTER o INPUT para seleccionar e ingresar los caracteres. Se puede usar el botón RESET para borrar 1 carácter a la vez. Además, si mueve el cursor hacia ELIMINAR o BORRAR TODO en la pantalla y pulsa el botón ENTER o INPUT, se eliminará un carácter o todos los caracteres. MI TEXTO puede constar de un máximo de 24 caracteres. (3) Para cambiar un carácter ya ingresado. presione el botón▲/▼ para mover el cursor hacia una de las 3 primeras líneas, y use los botones ◄/► para mover el cursor sobre el carácter que va a cambiar. Luego de presionar el botón ENTER o INPUT, se selecciona el carácter. Luego, siga el mismo procedimiento según se describe en el elemento (2) arriba. (4) Para finalizar el ingreso de texto, mueva el cursor hasta GUARDAR en la pantalla y presione el botón ENTER O INPUT. Para volver a MI TEXTO anterior sin guardar los cambios, mueva el cursor a CANCELAR en la pantalla y presione el botón ENTER o el INPUT. • La función ESCRIBIR MI TEXTO está disponible sólo cuando la función CONTRASEÑA MI TEXTO está en APAGADO.

(continúa en la página siguiente)

Menú OPC. (continuación)

<table>
<tr><th>Elemento</th><th>Descripción</th></tr>
<tr><td>SEGURIDAD
(continuación)</td><td>
5.2 Visualización de MI TEXTO
(1) Use los botones ▲/▼ en el menú SEGURIDAD para seleccionar MOSTRAR MI TEXTO y presione el botón ► visualizar el menú para activar/desactivar MOSTRAR MI TEXTO.
(2) Use los botones ▲/▼ en el menú para activar/desactivar MOSTRAR MI TEXTO para seleccionar encendido o apagado.
ENCEND. ⇔ APAGADO
Cuando se configura ENCEND., en la pantalla de ARRANQUE se visualizará MI TEXTO. Sea cual fuere la selección, aparecerá MI TEXTO en ENTR.-INFORMACIÓN cuando se elige INFORMACIÓN en el menú SERVICIO.
• Esta función sólo está disponible cuando la función CONTRASEÑA MI TEXTO está ajustada en APAGADO.

Menú activar/desactivar MOSTRAR MI TEXTO

5.3 Activar CONTRASEÑA MI TEXTO
La función CONTRASEÑA MI TEXTO evita que MI TEXTO se sobrescriba.
5.3-1 Activar la función CONTRASEÑA MI TEXTO
(1) Use los botones ▲/▼ en el menú SEGURIDAD para seleccionar CONTRASEÑA MI TEXTO y presione el botón ► visualizar el menú para activar/desactivar CONTRASEÑA MI TEXTO.

CONTRASEÑA MI TEXTO
5.3-2 Configurar la CONTRASEÑA MI TEXTO
(1) Visualice el menú activar/desactivar CONTRASEÑA MI TEXTO utilizando el procedimiento en 5.3-1
(2) Use los botones ▲/▼ en el menú CONTRASEÑA MI TEXTO para seleccionar ENCEND. Aparecerá la CAJA INTRODUCIR CONTRASEÑA (pequeña).

CAJA INTRODUCIR CONTRASEÑA (pequeña)
(3) Use los botones ▲/▼/◄/► para ingresar la CONTRASEÑA. Mueva el cursor hacia el lado izquierdo de la CAJA INTRODUCIR CONTRASEÑA (pequeña) y presione le botón ► para visualizar CAJA REPETIR LA CONTRASEÑA, ingrese la misma CONTRASEÑA nuevamente.

CAJA REPETIR LA CONTRASEÑA
(4) Mueva el cursor hacia el lado derecho de la CAJA REPETIR LA CONTRASEÑA y presione el botón ► para exhibir la CONTRASEÑA por 20 segundos aproximadamente; tome nota de la CONTRASEÑA durante ese tiempo.

CAJA ANOTAR CONTRASEÑA
Para volver al menú activar/desactivar CONTRASEÑA MI TEXTO presione el botón ENTER del control remoto o el botón INPUT del proyector. Cuando se configura una CONTRASEÑA para MI TEXTO;
• MOSTRAR MI TEXTO no estará disponible, lo cual puede impedir el cambio de la configuración de MOSTRAR.
• El menú ESCRIBIR MI TEXTO no estará disponible, lo cual puede impedir que se sobrescriba MI TEXTO.
</td></tr>
</table>

(continúa en la página siguiente)

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

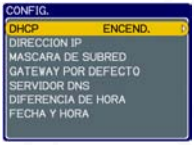
Menú OPC. (continuación)

Elemento	Descripción
SEGURIDAD (continuación)	5.3-3 Apagar CONTRASEÑA MI TEXTO (1) Siga el procedimiento en 5.3-1 para visualizar el menú CONTRASEÑA MI TEXTO. (2) Seleccione APAGADO para visualizar la CAJA INTRODUCIR CONTRASEÑA (grande). Ingrese la CONTRASEÑA registrada y la pantalla volverá al menú para activar/ desactivar CONTRASEÑA MI TEXTO. CAJA INTRODUCIR CONTRASEÑA (grande) El menú se cerrará si se ingresa una CONTRASEÑA incorrecta. De ser necesario, repita el proceso de 5.3-3(1) 5.3.4 Si olvidó su CONTRASEÑA. (1) Siga el procedimiento en 5.3-1 para visualizar el menú para activar/ desactivar CONTRASEÑA MI TEXTO. (2) Seleccione APAGADO para visualizar la CAJA INTRODUCIR CONTRASEÑA (grande). Aparecerán los 10 dígitos de Comprobando Código dentro de la caja. (3) Póngase en contacto con su distribuidor con los 10 dígitos de Comprobando Código. Recibirá su CONTRASEÑA luego de que se confirme su información de usuario.

Menú RED

Recuerde que las configuraciones de red incorrectas pueden ocasionar problemas en la red. Asegúrese de consultar con el administrador de la red antes de conectarse a un punto de acceso existente en su red.
Seleccione "RED" en el menú principal para acceder a las siguientes funciones.
Seleccione un elemento utilizando los botones de cursor ▲/▼ del proyector o del control remoto y presione el botón del cursor ► en el proyector o el control remoto, o el botón **ENTER** del control remoto para ejecutar el elemento. Luego proceda de acuerdo con la siguiente tabla.
Consulte el Manual de usuario - Guía de red para obtener detalles sobre el funcionamiento de RED.

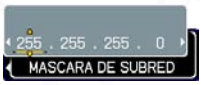
NOTA • La configuración predeterminada de fábrica para DHCP es APAGADO. Si su red tiene DHCP habilitado, y necesita definir DIRECCION IP, MASCARA DE SUBRED y GATEWAY POR DEFECTO automáticamente, ajuste DHCP en ENCEND.
• Si no está utilizando SNTP , debe definir FECHA Y HORA durante la instalación inicial.

Elemento		Descripción
CONFIG.		Al seleccionar este ítem, se visualizará el menú COLOCACION para la red. Utilice los botones ▲/▼ para seleccionar un elemento, y el botón ► o **ENTER** en el control remoto para ejecutar el elemento. 
	DHCP (Protocolo de Configuración Dinámica de Servidor)	Utilice los botones ▲/▼ para activar/desactivar DHCP. ENCEND.⇔ APAGADO Seleccione APAGADO cuando la red no tiene DHCP habilitado. • Cuando a configuración de "DHCP" cambia a "ENCEND.", se tarda un poco en obtener dirección IP del servidor DHCP. • La función IP Auto recibirá una dirección IP si el proyector no pudiera obtener una dirección IP del servidor incluso si DHCP está "ENCEND."

(continúa en la página siguiente)

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Menú RED (continuación)

Elemento		Descripción
CONFIG. (continuación)	**DIRECCION IP**	Use los botones ▲/▼/◄/► para ingresar la DIRECCION IP. Esta función sólo se puede utilizar cuando DHCP esté configurada en APAGADO. • La DIRECCION IP es el número que identifica este proyector en la red. No puede tener dos dispositivos con la misma DIRECCION IP en la misma red. • Está prohibida la DIRECCION IP “0.0.0.0”.
	MASCARA DE SUBRED	Use los botones ▲/▼/◄/► para ingresar la misma MASCARA DE SUBRED utilizada en su computadora. Esta función sólo se puede utilizar cuando DHCP está configurada en APAGADO.  • La MASCARA DE SUBRED ”0.0.0.0” está prohibida.
	GATEWAY POR DEFECTO	Utilice los botones ▲/▼/◄/► para ingresar la dirección GATEWAY POR DEFECTO (un nodo en una red de computadora que sirve como punto de acceso a otra red). Esta función sólo se puede utilizar cuando DHCP está configurada en APAGADO.
	SERVIDOR DNS	Use los botones ▲/▼/◄/► para ingresar la dirección del SERVIDOR DNS. El SERVIDOR DNS es un sistema para controlar los nombres de dominios y direcciones IP en la Red.
	DIFERENCIA DE HORA	Use los botones ▲/▼ para ingresar la DIRERENCIA DE HORA. Configure la misma DIFFERENCIA DE HORA que la que configuró en su computadora. Si está en duda, consulte a su gerente de IT. Use le botón ◄ para volver al menú luego de configurar la DIFERENCIA DE HORA.
	FECHA Y HORA	Use los botones ▲/▼/◄/► para ingresar el Año (dos últimos dígitos), Mes, Fecha, Hora y Minuto. • El proyector anulará esta configuración y recuperará la información de FECHA Y HORA del servidor de Hora cuando se habilite SNTP.

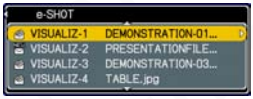
(continúa en la página siguiente)

Menú RED (continuación)

Elemento	Descripción
NOMBRE DE PROYECTOR	(1) Use los botones ▲/▼ en el menú RED para seleccionar el menú NOMBRE DE PROYECTOR y presione el botón ►. Aparecerá el diálogo NOMBRE DE PROYECTOR. (2) NOMBRE DE PROYECTOR actual se exhibirá en las 3 primeras líneas. Si no se ha escrito aún, las líneas estarán en blanco. Use los botones ▲/▼/◄/► o los botones **ENTER** o **INPUT** para seleccionar e ingresar los caracteres. Se puede usar el botón **RESET** para borrar 1 carácter a la vez. Además, si mueve el cursor a ELIMINAR o BORRAR TODO en la pantalla y pulsa el botón **ENTER** o **INPUT**, se borrarán 1 carácter o todos los caracteres. Podrá introducir el NOMBRE DE PROYECTOR con un máximo de 64 caracteres. (3) Para cambiar un carácter ya insertado, presione el botón ▲/▼ para mover el cursor a una de las 3 primeras líneas, y utilice los botones ◄/► para mover el cursor sobre el carácter que va a cambiar. Luego de presionar el botón **ENTER** o **INPUT**, se selecciona el carácter. Luego, siga el mismo procedimiento según se describe en el elemento (2) arriba. (4) Para finalizar el ingreso de texto, mueva el cursor hasta GUARDAR en la pantalla y presione el botón **ENTER** O **INPUT**. Para volver al NOMBRE DE PROYECTOR anterior sin guardar los cambios, mueva el cursor hacia CANCELAR en la pantalla y presione el botón **ENTER** o **INPUT**.

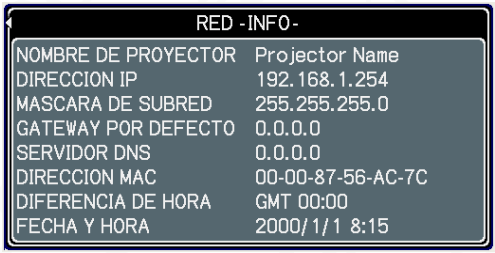
(continúa en la página siguiente)

Menú RED (continuación)

Elemento	Descripción
e-SHOT	 La selección de este elemento exhibe el menú e-SHOT. Se requiere el software de aplicación "PJTransfer" para almacenar las imágenes dentro del proyector. Use los botones ▲/▼ para seleccionar un elemento que sea una imagen fija de e-SHOT **de Manual de usuario - Guía de red)** y el botón ► o **ENTER** para visualizar la imagen. • No se puede seleccionar un elemento sin imagen almacenada. • Cada uno de los nombres de las imágenes se exhibe en 16 caracteres o menos. **Para cambiar la imagen exhibida.** Use los botones ▲/▼. **Para volver al menú** Presione el botón ◄ o **ESC** del control remoto. **Para borrar la imagen visualizada y su archivo fuente del proyector.** (1) Presione el botón **RESET** del control remoto mientas visualiza una imagen para exhibir el menú e-SHOT - REPOS. (2) Presione el botón **ENTER** de control remoto o el botón **INPUT** del proyector para borrar. Para interrumpir borrar, presione el botón **ESC** del control remoto o el botón ◄ del proyector.

(continúa en la página siguiente)

Menú RED (continuación)

Elemento	Descripción
INFO	La selección de este elemento exhibe el diálogo de RED -INFO- para confirmar la configuración de red.  • Se exhibe el NOMBRE DE PROYECTOR. • En el campo “NOMBRE DE PROYECTOR” no se mostrará nada (en blanco) hasta que usted configure el ítem . • Cuando la pila para el reloj interno se agota, es posible que la hora sea incorrecta incluso cuando la fecha y la hora se hayan ajustado correctamente. Cambie la pilas adecuadamente. • DIRECCION IP, MASCARA DE SUBRED y GATEWAY POR DEFECTO indican “0.0.0.0” cuando DHCP está ENCEND. y el proyector no obtiene una dirección del servidor DHCP.
SERVICIO	La ejecución de este ítem reiniciará e inicializará las funciones de red. Elija REINICIAR utilizando el botón ►. Después utilice el botón ▲ para ejecutar. La red se cortará cuando elija reiniciar.Si selecciona DHCP, podrá cambiar la dirección IP.Después de seleccionar REINICIAR, es posible que el menú RED no pueda controlarse durante unos 30 segundos.

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

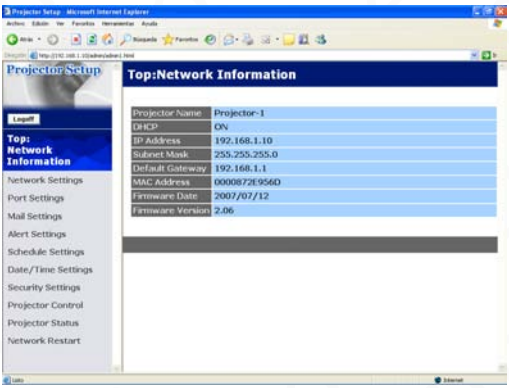
Este proyector tiene la función de red que le brinda las características principales siguientes.

- ✓ **Control por la Web**
  El proyector puede ser controlado y monitoreado en su PC por un software navegador de la Web, el que puede ayudarle a configurarlo y mantenerlo.
- ✓ **Visualización de e-SHOT (Transferencia de imágenes fijas)**
  El proyector puede visualizar imágenes fijas que se transfieren a través de la red.

Funciones principales

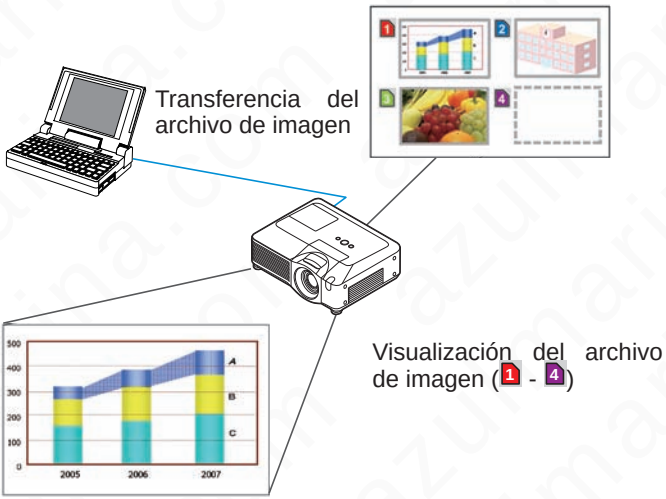
Configuración y control mediante un navegador de la Web

Usted puede ajustar o controlar el proyector a través de una red, desde un navegador de la Web en una PC que esté conectada a la misma red.
La sesión se inicia en la red desde el navegador de la Web, y ofrece los menús para configurar los ajustes de la red, monitorear el proyector, etc.



Visualización de e-SHOT (Transferencia de imágenes fijas)

Los archivos de imágenes podrán enviarse a través de la red, y en el proyector podrán almacenarse hasta 4 archivos de imágenes y visualizarse, uno tras otro, en la pantalla.



Conexión del equipo y configuración de red

Preparación necesaria del equipo

Para conectar el proyector a su PC a través de la red se necesitan los equipos que se indican a continuación.

PC: 1) equipado con función de red
2) software para explorar la red instalado

Cable de LAN : CAT-5 o mayor

Ajuste manual de la conexión a la red

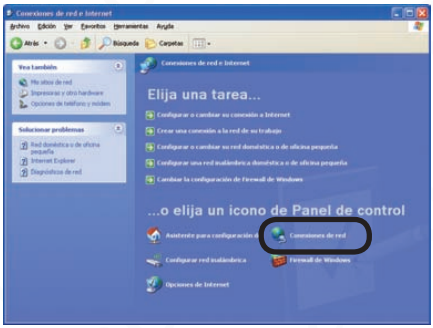
Conexión de los equipos

Conecte el proyector y la PC mediante un cable de LAN.
* Antes de conectar a una red existente, póngase en contacto con el administrador de la red.

Luego verifique la configuración de la PC como se explica a continuación.

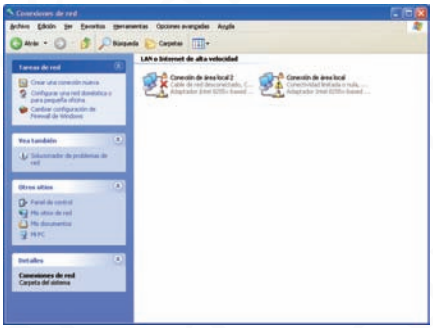
Configuración de la red

Aquí se explica la configuración de la conexión de red para Windows XP e Internet Explorer.
1) Inicie la sesión en Windows XP con autoridad de administrador. (*)
2) En el menú “Inicio”, abra “Panel de control”.
3) En “Panel de control” abra “Conexiones de red e Internet”.
* Autoridad de administrador es la cuenta que puede tener acceso a todas las funciones.



Ventana "Conexiones de red e Internet"

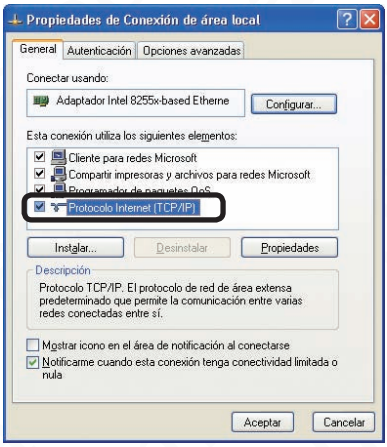
4) Abra "Conexiones de red".



Ventana "Conexiones de red"

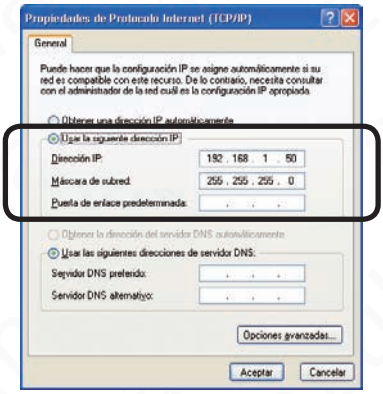
Ajuste manual de la conexión a la red (continuación)

5) Abra la ventana “Propiedades de Conexión de área local” que usa para el dispositivo de red.


Propiedades de Conexión de área local
General
Autenticación
Opciones avanzadas
Conectar usando:
Adaptador Intel 8255x-based Etherne
Configurar...
Esta conexión utiliza los siguientes elementos:
Cliente para redes Microsoft
Compartir impresoras y archivos para redes Microsoft
Protocolo Internet (TCP/IP)
Instalar...
Desinstalar
Propiedades
Descripción
Protocolo TCP/IP. El protocolo de red de área extensa predeterminado que permite la comunicación entre varias redes conectadas entre sí.
Mostrar icono en el área de notificación al conectarse
Notificarme cuando esta conexión tenga conectividad limitada o nula
Aceptar
Cancelar

“Propiedades de Conexión de área local”

6) Seleccione el protocolo usado como "TCP/IP" y abra la ventana "Propiedades de Protocolo Internet (TCP/IP)".


Propiedades de Protocolo Internet (TCP/IP)
General
Puede hacer que la configuración IP se asigne automáticamente si su red es compatible con este recurso. De lo contrario, necesita consultar con el administrador de la red cuál es la configuración IP apropiada.
Usar la siguiente dirección IP:
Dirección IP:
192 . 168 . 1 . 50
Máscara de subred:
255 . 255 . 255 . 0
Puerta de enlace predeterminada:
Usar las siguientes direcciones de servidor DNS:
Servidor DNS preferido:
Servidor DNS alternativo:
Opciones avanzadas...
Aceptar
Cancelar

"Propiedades de Protocolo Internet (TCP/IP)"

7) Establezca la dirección IP, la máscara de subred y la puerta de enlace predeterminada para la PC.

Ajuste manual de la conexión a la red (continuación)

[Acerca de la dirección IP]

■ Ajuste manual

La porción de dirección de Red incluida en la dirección IP ajustada en su PC debe ser común con la del proyector. Por otra parte, la dirección IP completa de la PC no debe coincidir con las de otros equipos de la misma red, incluido el proyector.

Por ejemplo

La configuración inicial del proyector es como sigue.

Dirección IP: 192.168.1.10
Máscara de subred: 255.255.255.0
(Dirección de red: 192.168.1 en este caso)

Por lo tanto, especifique la dirección IP de la PC como sigue.

Dirección IP: 192.168.1.xxx (xxx es un número decimal).
Máscara de subred: 255.255.255.0
(Dirección de red: 192.168.1 en este caso)

Seleccione para "xxx" un número entre 1 y 254, sin repetir el de ningún otro equipo. En este caso, el proyector tiene una dirección IP "192.168.1.10"; especifique para la PC un número entre 1 y 254, que no sea 10.

NOTA • "0.0.0.0" no puede seleccionarse como dirección IP.
• La dirección IP del proyector puede cambiarse utilizando la utilidad de configuración a través de un navegador de la Web.
• Si el proyector y la PC existen en la misma red (es decir que la dirección de red es común a ambos), la puerta de enlace predeterminada puede quedar en blanco.
• Cuando el proyector y la PC existen en redes diferentes, es necesario definir la puerta de enlace predeterminada. Para obtener los detalles, póngase en contacto con el administrador de la red.

■ Ajuste automático

Si existe en la red un servidor DHCP, es posible asignar direcciones IP al proyector y a la PC en forma automática.

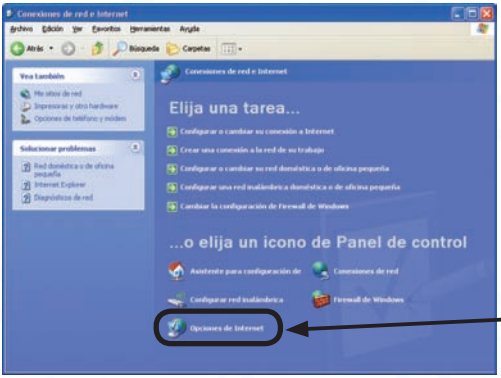
* DHCP es la abreviatura de "Dynamic Host Configuration Protocol", y tiene la función de proporcionar ajustes necesarios para la red, como direcciones IP, de servidor a cliente. Un servidor que tiene la función DHCP se llama servidor DHCP.

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

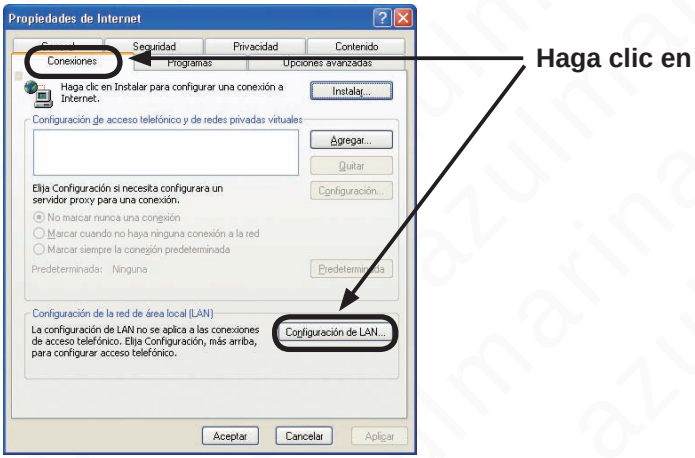
Ajuste manual de la conexión a la red (continuación)

Ajuste de "Opción de Internet"

1) En la ventana “Conexiones de red e Internet” haga clic en "Opciones de Internet" (Fig. 2.2.3.a) para abrir la ventana "Propiedades de Internet".



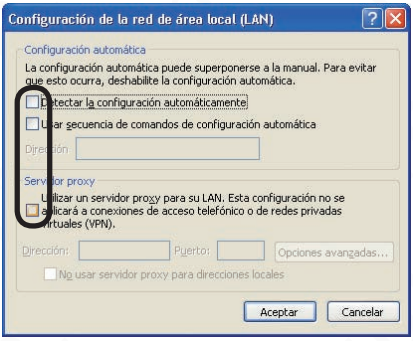
“Conexiones de red e Internet”


Propiedades de Internet
Seguridad
Privacidad
Contenido
Conexiones
Programas
Opciones avanzadas
Haga clic en Instalar para configurar una conexión a Internet.
Instalar...
Configuración de acceso telefónico y de redes privadas virtuales
Agregar...
Quitar
Configuración...
Elija Configuración si necesita configurara un servidor proxy para una conexión.
No marcar nunca una conexión
Marcar cuando no haya ninguna conexión a la red
Marcar siempre la conexión predeterminada
Predeterminada: Ninguna
Predeterminada
Configuración de la red de área local (LAN)
La configuración de LAN no se aplica a las conexiones de acceso telefónico. Elija Configuración, más arriba, para configurar acceso telefónico.
Configuración de LAN...
Aceptar
Cancelar
Aplicar
Haga clic en

"Propiedades de Internet"

2) Haga clic en la pestaña "Conexiones" y luego haga clic en el botón **[Configuración de LAN]** para abrir "Configuración de la red de área local (LAN)".

Ajuste manual de la conexión a la red (continuación)


Configuración de la red de área local (LAN)
Configuración automática
La configuración automática puede superponerse a la manual. Para evitar que esto ocurra, deshabilite la configuración automática.
Detectar la configuración automáticamente
Usar secuencia de comandos de configuración automática
Dirección:
Servidor proxy
Utilizar un servidor proxy para su LAN. Esta configuración no se aplicará a conexiones de acceso telefónico o de redes privadas virtuales (VPN).
Dirección:
Puerto:
Opciones avanzadas...
No usar servidor proxy para direcciones locales
Aceptar
Cancelar

"Configuración de la red de área local (LAN)"

3) Desactive todas las casillas de la ventana "Configuración de la red de área local (LAN)".

Verificación de la conexión

Verifique en este punto que la PC y el proyector estén correctamente conectados. Si no están conectados, verifique si las conexiones de cable y los ajustes son correctos o no.

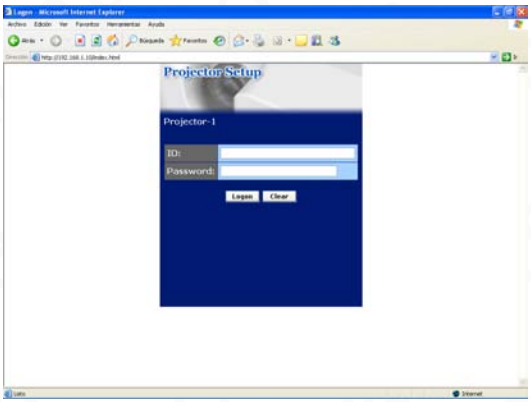
1) Inicie el navegador en la PC, especifique la URL que sigue, y luego haga clic en el botón "Ir".

URL: http:///(Dirección IP del proyector)/

Por ejemplo, si la dirección IP del proyector es 192.168.1.10, especifique

URL: http://192.168.1.10/

2) Si aparece la, el procedimiento ha sido exitoso.



"Menú de Inicio"

Administración con software de navegador de la Web

Este proyector está equipado con las funciones de red siguientes que utilizan un software de navegador de la Web.

Configuración y control del proyector mediante un navegador de la

Usted puede cambiar los ajustes o controlar el proyector a través de una red mediante un navegador de la Web, desde una PC que esté conectada a la misma red.

Alertas de correo electrónico

El proyector puede enviar automáticamente una alerta a direcciones especificadas de correo electrónico cuando el proyector necesita mantenimiento o ha encontrado un error.

Administración del proyector mediante SNMP

Este proyector es compatible con SNMP (Protocolo Simple de Administración de Redes), por lo que usted puede monitorearlo desde una ubicación remota mediante un software de SNMP. Además, el proyector puede enviar alertas de avería y advertencia a una PC especificada.

Programación de eventos

Usted puede programar el proyector para realizar varias funciones en determinadas fechas y horas.

Visualización de e-SHOT (Transferencia de imágenes fijas)

El proyector puede visualizar imágenes fijas que se transfieren a través de la red.

Control por comandos a través de la red

El proyector puede controlarse mediante comandos de RS-232C a través de una red.

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Configuración y control del proyector mediante un navegador de la Web

Usted puede ajustar o controlar el proyector a través de una red, desde un navegador de la Web en una PC que esté conectada a la misma red.

NOTA • Se requiere Internet Explorer 5.5 o más reciente.

• Si JavaScript está inhabilitado en la configuración de su navegador de la Web, usted debe habilitarlo para utilizar correctamente las páginas Web del proyector. Vea los detalles de cómo habilitar JavaScript en los archivos de Ayuda de su navegador de la Web.

• Puede comunicase por medio de SSL (Secure Socket Layer) si está usando Windows XP Service Pack 2 o versiones anteriores de Microsoft Windows. Especifique “https://” cuando ingrese la dirección IP del proyector en el navegador de Internet. Usted no puede comunicar este proyector utilizando la Capa de Zócalos Seguros (SSL) en Windows Vista.

• Se recomienda que estén instaladas todas las actualizaciones del navegador de la Web. Se recomienda especialmente que todos los usuarios que utilicen Internet Explorer en una versión de Microsoft Windows anterior a Windows XP Service Pack 2 instalen la actualización de seguridad Q832894 (MS04-004), ya que de lo contrario la interfaz del navegador de la Web podría no visualizarse correctamente. Además, si usa una versión anterior de Internet Explorer, durante las operaciones el navegador se desconectará después de 50 segundos.

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Configuración y control del proyector mediante un navegador de la Web (continuación)

Al configurar o controlar el proyector mediante un navegador de la Web, se necesita una ID (identificación) y una contraseña. Existen dos tipos de ID: la de Administrador y la de Usuario. El cuadro que sigue describe las diferencias entre las ID de Administrador y de Usuario.

Elemento	Descripción	Administrador	Usuario
Network Information	Visualiza los ajustes de configuración de red actuales del proyector.	√	√
Network Settings	Visualiza y configura los ajustes de red.	√	N/A
Port Settings	Visualiza y configura los ajustes de puertos de comunicación.	√	N/A
Mail Settings	Visualiza y configura los ajustes de direcciones de correo electrónico.	√	N/A
Alert Settings	Visualiza y configura las alertas de avería y advertencia.	√	N/A
Schedule Settings	Visualiza y configura los ajustes de programación.	√	N/A
Date/Time Settings	Visualiza y configura los ajustes de fecha y hora.	√	N/A
Security Settings	Visualiza y configura contraseñas y otros ajustes de seguridad.	√	N/A
Projector Control	Controla el proyector.	√	√
Projector Status	Visualiza y configura el estado actual del proyector.	√	√
Network Restart	Reinicia la conexión de red del proyector.	√	N/A

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Configuración y control del proyector mediante un navegador de la Web (continuación)

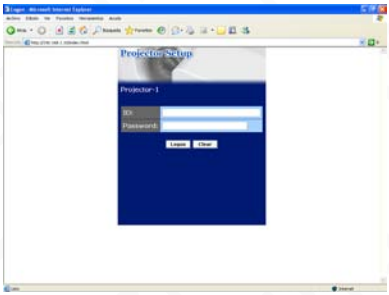
Inicio de sesión

Para configurar o controlar el proyector mediante un navegador de la Web, consulte lo que sigue.

Ejemplo: si la dirección IP del proyector se ajusta en **192.168.1.10**:

1) Introduzca **"http://192.168.1.10/"** en la barra de direcciones del navegador de la Web, y presione la tecla "Enter" o haga clic en el botón "Ir". Se visualizará la pantalla de la Fig. 3.1.1a.

2) Introduzca su ID y su contraseña, y haga clic en **[Logon]**.



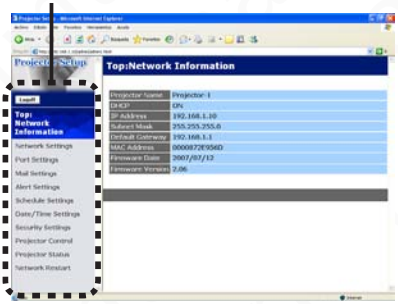
"Menú de Inicio"

A continuación se indican los ajustes predeterminados de fábrica para ID de administrador, ID de usuario y contraseñas.

Elemento	ID	Contraseña
Administrador	Administrator	<en blanco>
Usuario	User	<en blanco>

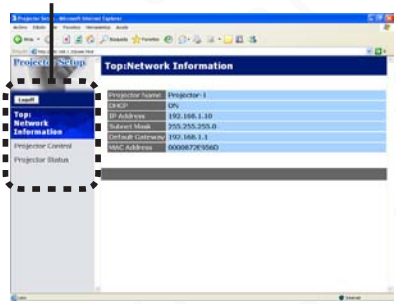
Si el inicio es exitoso, se visualizará la pantalla de la o la pantalla de la .

Menú principal



"Inicio de sesión con ID de Administrador"

Menú principal

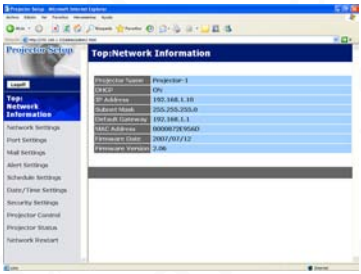


"Inicio de sesión con ID de Usuario"

3) Haga clic en el elemento de operación o configuración deseado del menú principal situado en la parte izquierda de la pantalla.

Configuración y control del proyector mediante un navegador de la Web (continuación)

Network Information (Información de la red)



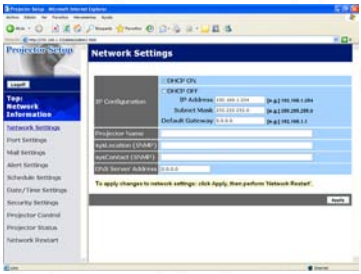
Todas las imágenes de pantallas de este manual se muestran cuando usted inicia la sesión con la ID de Administrador. Todas las funciones que estén disponibles sólo para el Administrador no se mostrarán cuando usted inicie la sesión con la ID de Usuario. Consulte la tabla.

Visualiza los ajustes de configuración de red actuales del proyector.

Elemento	Descripción
Projector Name	Visualiza los ajustes de nombre del proyector.
DHCP	Visualiza los ajustes de configuración del DHCP.
IP Address	Visualiza la dirección IP actual.
Subnet Mask	Visualiza la máscara de subred.
Default Gateway	Visualiza la puerta de enlace predeterminada.
MAC Address	Visualiza la dirección MAC ethernet.
Firmware Date	Visualiza la marca de hora del firmware de red. Esta información se visualiza únicamente cuando se inicia una sesión con ID de Administrador.
Firmware Version	Visualiza el número de la versión del firmware de red. Esta información se visualiza únicamente cuando se inicia una sesión con ID de Administrador.

Configuración y control del proyector mediante un navegador de la Web (continuación)

Network Settings (Ajustes de red)



Visualiza y configura los ajustes de red.

Elemento	Descripción
IP Configuration	Configura los ajustes de red.
DHCP ON	Habilita el DHCP.
DHCP OFF	Inhabilita el DHCP.
IP Address	Configura la dirección IP cuando el DHCP está inhabilitado.
Subnet Mask	Configura la máscara de subred cuando el DHCP está inhabilitado.
Default Gateway	Configura la puerta de enlace predeterminada cuando el DHCP está inhabilitado.
Projector Name	Configura el nombre del proyector. La longitud del nombre del proyector puede ser de hasta 64 caracteres alfanuméricos. Sólo pueden utilizarse letras del alfabeto, números y los símbolos siguientes. !"#$%&'()*+,-./:;<=>?@[\]^_`{|}~ y espacio
sysLocation (SNMP)	Configura la ubicación a referir cuando se utiliza SNMP. La longitud de sysLocation puede ser de hasta 255 caracteres alfanuméricos. Sólo pueden utilizarse los números '0-9' y las letras del alfabeto 'a-z' y 'A-Z'.
sysContact (SNMP)	Configura la información de contacto a referir cuando se utiliza SNMP. La longitud de sysContact puede ser de hasta 255 caracteres alfanuméricos. Sólo pueden utilizarse los números '0-9' y las letras del alfabeto 'a-z' y 'A-Z'.
DNS Server Address	Configura la dirección del servidor DNS.

Haga clic en el botón **[Apply]** para guardar los ajustes.

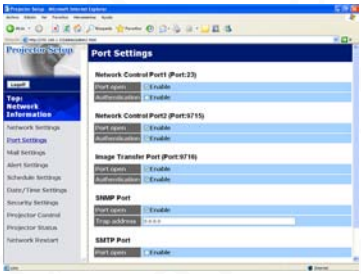
Configuración y control del proyector mediante un navegador de la Web (continuación)

NOTA • Los nuevos ajustes de configuración se activarán después de reiniciar la conexión de red. Cuando se cambien los ajustes de configuración, usted debe reiniciar la conexión de red. Puede reiniciar la conexión de red haciendo clic en **[Network Restart]**, en el menú principal.
• Si conecta el proyector a una red existente, consulte con el administrador de la red antes de configurar direcciones de servidores.

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Configuración y control del proyector mediante un navegador de la Web (continuación)

Port Settings (Ajustes de puertos)



Visualiza y configura los ajustes de puertos de comunicación.

Elemento		Descripción
Network Control Port1 (Port:23)		Configura el puerto de control por comandos 1 (Port:23).
	Port open	Haga clic en la casilla de verificación **[Enable]** para utilizar el puerto 23.
	Authentication	Haga clic en la casilla de verificación **[Enable]** si necesita autenticación para este puerto.
Network Control Port2 (Port:9715)		Configura el puerto de control por comandos 2 (Port:9715).
	Port open	Haga clic en la casilla de verificación **[Enable]** para utilizar el Puerto 9716.
	Authentication	Haga clic en la casilla de verificación **[Enable]** si necesita autenticación para este puerto.
Image Transfer Port (Port:9716)		Configura el puerto de transferencia de imagen (Puerto:9716).
	Port open	Haga clic en la casilla de verificación **[Enable]** para utilizar el puerto 9715.
	Authentication	Haga clic en la casilla de verificación he **[Enable]** cuando se requiera la autentificación para este puerto.
SNMP Port		Configura el puerto SNMP.
	Port open	Haga clic en la casilla de verificación **[Enable]** para utilizar el SNMP.
	Trap address	Configura el destino de la Trampa de SNMP en el formato de IP.
SMTP Port		Configura el puerto SMTP.
	Port open	Haga clic en la casilla de verificación **[Enable]** para utilizar la función de correo electrónico.

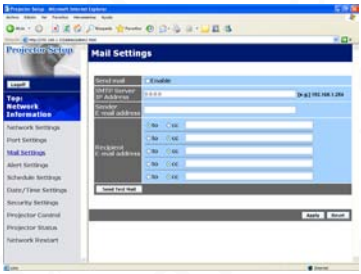
Haga clic en el botón **[Apply]** para guardar los ajustes.

NOTA • Los ajustes de la nueva configuración se activarán después de reiniciar la conexión a la red. Cuando cambie los ajustes de configuración, tendrá que reiniciar la conexión a la red. Usted podrá reiniciar la conexión a la red haciendo clic en **[Network Restart]** del menú principal.

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Configuración y control del proyector mediante un navegador de la Web (continuación)

Mail Settings (Ajustes de correo)



Visualiza y configura los ajustes de direcciones de correo electrónico.

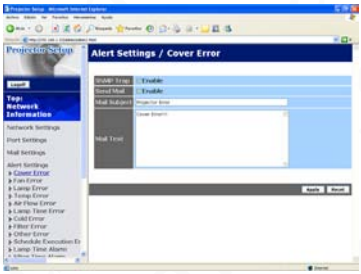
Elemento	Descripción
Send mail	Haga clic en la casilla de verificación **[Enable]** para utilizar la función de correo electrónico. Configure las condiciones para enviar correo electrónico según los Alert Settings.
SMTP Server IP Address	Configura la dirección del servidor de correo en el formato de IP. • La dirección contiene no sólo la dirección IP sino también el nombre de dominio, si se configura el servidor DNS válido en los **Network Settings**. La longitud máxima del nombre del host o dominio es de 255 caracteres.
Sender E-mail address	Configura la dirección de correo electrónico del remitente. La longitud de la dirección de correo electrónico del remitente puede ser de hasta 255 caracteres alfanuméricos.
Recipient E-mail address	Configura la dirección de correo electrónico de hasta cinco destinatarios. Usted puede especificar también **[TO]** o **[CC]** para cada dirección. La longitud de la dirección de correo electrónico del destinatario puede ser de hasta 255 caracteres alfanuméricos.

Haga clic en el botón **[Apply]** para guardar los ajustes.

NOTA • Puede confirmar si los ajustes de correo funcionan correctamente, utilizando el botón **[Send Test Mail]**. Habilite el ajuste Send mail (Enviar correo) antes de hacer clic en **[Send Test Mail]**.
• Si conecta el proyector a una red existente, consulte con el administrador de la red antes de configurar direcciones de servidores.

Configuración y control del proyector mediante un navegador de la Web (continuación)

Alert Settings (Ajustes de alertas)



Visualiza y configura los ajustes de las alertas de avería y advertencia.

Elemento de alerta	Descripción
Cover Error	La tapa de la lámpara no se ha fijado correctamente.
Fan Error	El ventilador de enfriamiento no está funcionando.
Lamp Error	La lámpara no se enciende, y existe la posibilidad de que la parte interior se haya calentado.
Temp Error	Existe la posibilidad de que la parte interior se haya calentado.
Air Flow Error	La temperatura interna está elevándose.
Lamp Time Error	Fin del tiempo de utilización de la lámpara.
Cold Error	Existe la posibilidad de que la parte interior se haya enfriado demasiado.
Filter Error	Fin del tiempo de utilización del filtro de aire.
Other Error	Other error. Si se visualiza este error, póngase en contacto con su distribuidor.
Schedule Execution Error	Error de ejecución de programación.
Lamp Time Alarm	Ajuste del Tiempo de alarma de fin del tiempo de utilización de la lámpara.
Filter Time Alarm	Ajuste del Tiempo de alarma de fin del tiempo de utilización del filtro de aire.
Transition Detector Alarm	Alarma del Detector de traslado.
“CHANGE THE LAMP” is displayed.	Se visualiza “CHANGE THE LAMP”.
Cold Start	El Interruptor de alimentación pasa al estado On (Encendido). (Off → modo de espera)
Authentication Failure	Se detecta acceso a SNMP desde una comunidad SNMP inválida.

Consulte “Solución de problemas” ***en el Manual de usuario (detallado) – Guía*** **de funcionamiento** para obtener una explicación más detallada de los errores, excepto Other Error y Schedule Execution Error.

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Configuración y control del proyector mediante un navegador de la Web (continuación)

Se muestran a continuación los Elementos de alerta.

Elemento de configuración	Descripción
Alarm Time	Configura el tiempo para enviar una alerta. (Sólo para Lamp Time Alarm y Filter Time Alarm).
SNMP Trap	Haga clic en la casilla de verificación **[Enable]** para habilitar las alertas de Trampa de SNMP.
Send Mail	Haga clic en la casilla de verificación **[Enable]** para habilitar las alertas de correo electrónico. (Excepto **Cold Start** y **Authentication Failure**.)
Mail Subject	Configura la línea de asunto del correo electrónico que se va a enviar. La longitud de la línea de asunto puede ser de hasta 255 caracteres alfanuméricos. (Excepto **Cold Start** y **Authentication Failure**.)
Mail Text	Configura el texto del correo electrónico que se va a enviar. La longitud del texto puede ser de hasta 1024 caracteres alfanuméricos. (Excepto **Cold Start** y **Authentication Failure**.)

Haga clic en el botón **[Apply]** para guardar los ajustes.

NOTA • El disparador del correo electrónico Filter Error (Error de filtro) depende del ajuste MENS. FILTRO del elemento SERVICIO del menú OPC., que define el período que transcurre hasta que el mensaje del filtro se visualiza en la pantalla del proyector. El correo electrónico se enviará cuando el temporizador del filtro sobrepase 50, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700 u 800 horas, según la configuración. – Guía de funcionamiento) No se enviará correo electrónico de notificación si MENS. FILTRO se ajusta en APAGADO.

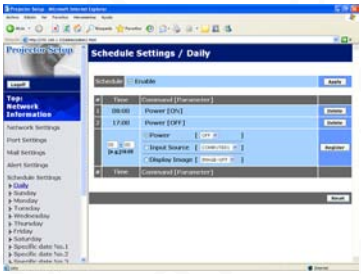
• Lamp Time Alarm (Alarma de tiempo de lámpara) se define como un valor umbral para la notificación por correo electrónico (recordatorio) del temporizador de la lámpara. Cuando las horas de funcionamiento de la lámpara superen este valor umbral que está configurado a través de al página Web, se enviará un correo electrónico.

• Filter Time Alarm (Alarma de tiempo de filtro) se define como un valor umbral para la notificación por correo electrónico (recordatorio) del temporizador del filtro. Cuando las horas de funcionamiento del filtro superen este valor umbral, se enviará un correo electrónico.

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Configuración y control del proyector mediante un navegador de la Web (continuación)

Schedule Settings (Ajustes de programación)



Visualiza y configura los ajustes de programación.

Elemento	Descripción
Daily	Configura la programación diaria.
Sunday	Configura la programación de los días domingo.
Monday	Configura la programación de los días lunes.
Tuesday	Configura la programación de los días martes.
Wednesday	Configura la programación de los días miércoles.
Thursday	Configura la programación de los días jueves.
Friday	Configura la programación de los días viernes.
Saturday	Configura la programación de los días sábado.
Specific date No.1	Configura la programación de la fecha específica Nº 1.
Specific date No.2	Configura la programación de la fecha específica Nº 2.
Specific date No.3	Configura la programación de la fecha específica Nº 3.
Specific date No.4	Configura la programación de la fecha específica Nº 4.
Specific date No.5	Configura la programación de la fecha específica Nº 5.

Configuración y control del proyector mediante un navegador de la Web (continuación)

Se muestran a continuación los elementos de eventos diarios y semanales.

Elemento	Descripción - Diarios y semanales
Schedule	Haga clic en la casilla de verificación **[Enable]** para habilitar la programación.
Schedule List	Visualiza la programación actual.

Se muestran a continuación los elementos de eventos con fecha específica.

Elemento	Descripción - Fechas específicas (Nº 1-5)
Schedule	Haga clic en la casilla de verificación **[Enable]** para habilitar la programación de la fecha específica (Nº 1-5).
Date (Month/Day)	Configura el mes y el día.
Schedule List	Visualiza la programación de la fecha específica actual (Nº 1-5).

Haga clic en el botón **[Apply]** para guardar los ajustes.

Para agregar funciones y eventos adicionales, haga clic en el botón **[Add]** y configure los elementos que siguen.

Elemento		Descripción
Time		Configura el tiempo para ejecutar comandos.
Command [Parameter]		Configura los comandos que se van a ejecutar.
	Power	Configura los parámetros para el control de la alimentación.
	Input Source	Configura los parámetros para el cambio de entrada.
	Display Image	Configura los parámetros para la visualización de los datos de imágenes de transferencia.

Haga clic en el botón **[Register]** para agregar nuevos comandos a la Lista de programación.

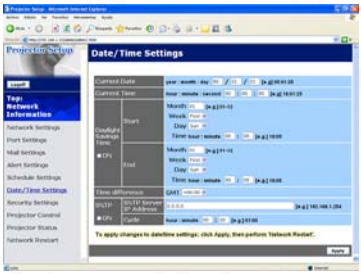
Haga clic en el botón **[Delete]** para eliminar comandos de la Lista de programación.

Haga clic en el botón **[Reset]** para eliminar todos los comandos de la Lista de programación.

NOTA • Después de haber movido el proyector, verifique los ajustes de fecha y hora antes de configurar las programaciones. Un fuerte golpe podría hacer que los ajustes de fecha y hora se alteren.

Configuración y control del proyector mediante un navegador de la Web (continuación)

Date/Time Settings (Ajustes de fecha y hora)



Visualiza y configura los ajustes de fecha y hora.

Elemento			Descripción
Current Date			Configura la fecha actual en formato **año/mes/día.**
Current Time			Configura la hora actual en formato **hora:minuto:segundo.**
Daylight Savings Time			Haga clic en la casilla de verificación **[ON]** para habilitar el horario de verano y configurar los elementos que siguen.
	Start		Configura la fecha y hora en las que comienza el horario de verano.
		Month	Configura el mes en el que comienza el horario de verano (1~12).
		Week	Configura la semana del mes en la que comienza el horario de verano (First, 2, 3, 4, Last).
		Day	Configura el día de la semana en el que comienza el horario de verano (Sun, Mon, Tue, Wed, Thu, Fri, Sat).
		Time **hour**	Configura la hora en la que comienza el horario de verano (0~23).
		Time **minute**	Configura el minuto en el que comienza el horario de verano (0~59).
	End		Configura la fecha y hora en las que termina el horario de verano.
		Month	Configura el mes en el que termina el horario de verano (1~12).
		Week	Configura la semana del mes en la que termina el horario de verano (First, 2, 3, 4, Last).
		Day	Configura el día de la semana en el que termina el horario de verano (Sun, Mon, Tue, Wed, Thu, Fri, Sat).
		Time **hour**	Configura la hora en la que termina el horario de verano (0~23).
		Time **minute**	Configura el minuto en el que termina el horario de verano (0~59).

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Configuración y control del proyector mediante un navegador de la Web (continuación)

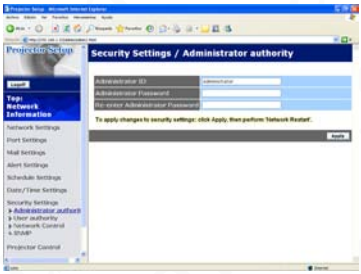
Elemento		Descripción
Time difference		Configura la diferencia de hora. Ajuste la misma diferencia de hora que configuró en su PC. Si está en duda, consulte a su gerente de IT.
SNTP		Haga clic en la casilla de verificación **[ON]** para recuperar la información de Fecha y Hora del servidor SNTP y configurar los elementos que siguen.
	SNTP Server IP Address	Configura la dirección del servidor SNTP en el formato de IP. • La dirección contiene no sólo la dirección IP sino también el nombre de dominio, si se configura el servidor DNS válido en los **Network Settings**. La longitud máxima del nombre del host o dominio es de 255 caracteres.
	Cycle	Configura el intervalo con el que se debe recuperar la información de Fecha y Hora del servidor SNTP (**hours:minutes)**.

Haga clic en el botón **[Apply]** para guardar los ajustes.

NOTA • Los ajustes de la nueva configuración se activarán después de reiniciar la conexión a la red. Cuando cambie los ajustes de configuración, tendrá que reiniciar la conexión a la red. Usted podrá reiniciar la conexión a la red haciendo clic en **[Network Restart]** del menú principal.
• Si conecta el proyector a una red existente, consulte al administrador de la red antes de ajustar las direcciones de servidores.
• Para habilitar la función del SNTP, tendrá que establecer la diferencia de hora.
• El proyector recuperará la información sobre la fecha y la hora del servidor de fecha y hora (timeserver) y hará caso omiso de los ajustes de fecha y hora cuando SNTP esté habilitado.
• La hora del reloj interno puede no mantener la precisión. Para mantener la hora precisa, se recomienda utilizar SNTP.

Configuración y control del proyector mediante un navegador de la Web (continuación)

Security Settings (Ajustes de seguridad)



Visualiza y configura contraseñas y otros ajustes de seguridad.

Elemento		Descripción
Administrator authority		Configura la ID y la contraseña del Administrador.
	Administrator ID	Configura la ID del Administrador. La longitud del texto puede ser de hasta 32 caracteres alfanuméricos.
	Administrator Password	Configura la contraseña del Administrador. La longitud del texto puede ser de hasta 255 caracteres alfanuméricos.
	Re-enter Administrator Password	Vuelva a introducir la contraseña anterior, para verificación.
User authority		Configura la ID y la contraseña del Usuario.
	User ID	Configura la ID del Usuario. La longitud del texto puede ser de hasta 32 caracteres alfanuméricos.
	User Password	Configura la contraseña del Usuario. La longitud del texto puede ser de hasta 255 caracteres alfanuméricos.
	Re-enter User Password	Vuelva a introducir la contraseña anterior, para verificación.

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Configuración y control del proyector mediante un navegador de la Web (continuación)

Elemento		Descripción
Network Control		Configura la contraseña de autenticación para el control por comandos.
	Authentication Password	Configura la contraseña de autenticación. La longitud del texto puede ser de hasta 32 caracteres alfanuméricos.
	Re-enter Authentication Password	Vuelva a introducir la contraseña anterior, para verificación.
SNMP		Configura el nombre de la comunidad si se utiliza SNMP.
	Community name	Configura el nombre de la comunidad. La longitud del texto puede ser de hasta 64 caracteres alfanuméricos.

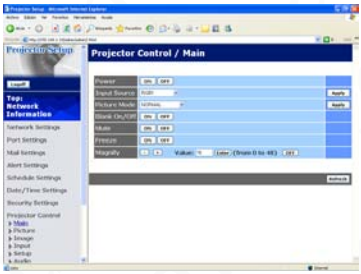
Haga clic en el botón **[Apply]** para guardar los ajustes.

NOTA • Los ajustes de la nueva configuración se activarán después de reiniciar la conexión a la red. Cuando cambie los ajustes de configuración, tendrá que reiniciar la conexión a la red. Usted podrá reiniciar la conexión a la red haciendo clic en **[Network Restart]** del menú principal.
• Solamente podrán utilizarse los números '0-9', y las letras 'a-z' y 'A-Z'.

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Configuración y control del proyector mediante un navegador de la Web (continuación)

Projector Control (Control del proyector)



Los elementos que se muestran en la tabla que sigue pueden ejecutarse utilizando el menú Projector Control.
Seleccione un elemento utilizando las teclas de flecha ascendente y descendente de la PC.
La mayoría de los elementos tiene un submenú. Vea los detalles en la tabla que sigue.

NOTA • El valor ajustado puede no coincidir con el valor real, si el usuario cambia el valor en forma manual. En ese caso, actualice la página haciendo clic en el botón **[Refresh]** .

Controla el proyector.

Elemento		Descripción
Main		
	Power	Conecta y desconecta la alimentación eléctrica.
	Input Source	Selecciona la fuente de entrada.
	Picture Mode	Selecciona el ajuste del modo de imagen.
	Blank On/Off	Activa y desactiva Blank (pantalla en blanco).
	Mute	Activa y desactiva Mute (silenciamiento).
	Freeze	Activa y desactiva Freeze (Fija).
	Magnify	Controla el ajuste de ampliación. Con algunas fuentes de señal de entrada, podría interrumpir "Magnify" ("Ampliación") aun cuando no alcance el valore del ajuste máximo.Intervalo variable: • Para una señal RGB o HDMI: 0-48 • Para una señal de video, video componentes o s-video: 0-16
Picture		
	Brightness	Ajusta la configuración de brillo.
	Contrast	Ajusta la configuración de contraste.
	Gamma	Selecciona el ajuste de gamma.
	Color Temp	Selecciona el ajuste de temperatura de color.
	Color	Ajusta la configuración de color.
	Tint	Ajusta la configuración de matiz.
	Sharpness	Ajusta la configuración de nitidez.
	Active Iris	Selecciona el ajuste de iris activo.
	MyMemory Save	Guarda los datos MyMemory.
	MyMemory Recall	Recupera los datos MyMemory.

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Configuración y control del proyector mediante un navegador de la Web (continuación)

Elemento		Descripción
Image		
	Aspect	Selecciona el ajuste de aspecto.
	Over Scan	Ajusta la configuración de Over scan.
	V Position	Ajusta la posición vertical.
	H Position	Ajusta la posición horizontal.
	H Phase	Ajusta la fase horizontal.
	H Size	Ajusta el tamaño horizontal.
	Auto Adjust Execute	Ejecuta el ajuste automático.
Input		
	Progressive	Selecciona el ajuste progresivo.
	Video NR	Selecciona el ajuste de reducción de ruido de video.
	3D-YCS	Selecciona el ajuste 3D-YCS.
	Color Space	Selecciona el espacio de color.
	Component	Selecciona el ajuste terminal de componentes.
	C-Video Format	Selecciona el ajuste de formato de video.
	S-Video Format	Selecciona el ajuste de formato de s-video.
	HDMI	Selecciona el ajuste de HDMI.
	Frame Lock-RGB1	Activa y desactiva la función de bloqueo de imágenes-RGB1.
	Frame Lock-RGB2	Activa y desactiva la función de bloqueo de imágenes-RGB2.
	Frame Lock-HDMI	Activa y desactiva la función de bloqueo de imágenes-HDMI.
	RGB in-1	Selecciona el tipo de señal de entrada RGB1.
	RGB in-2	Selecciona el tipo de señal de entrada RGB2.
Setup		
	Auto Keystone Execute	Ejecuta la corrección automática de distorsión trapezoidal.
	Keystone V	Ajusta la configuración de distorsión trapezoidal vertical.
	Keystone H	Ajusta la configuración de distorsión trapezoidal horizontal.
	Whisper	Selecciona el modo silencioso.
	Mirror	Selecciona el estado de espejo.

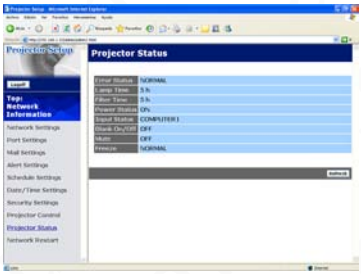
Configuración y control del proyector mediante un navegador de la Web (continuación)

Elemento		Descripción
Audio		
	Volume	Ajusta la configuración de volumen.
	Treble	Ajusta el Agudos.
	Bass	Ajusta el Graves.
	SRS WOW	Selecciona el ajuste de SRS WOW.
	Speaker	Enciende y apaga el altavoz incorporado.
	Audio-RGB1	Asigna el puerto de entrada AUDIO-RGB1.
	Audio-RGB2	Asigna el puerto de entrada AUDIO-RGB2.
	Audio-HDMI	Asigna el puerto de entrada AUDIO-HDMI.
	Audio-Video	Asigna el puerto de entrada AUDIO-VIDEO.
	Audio-S-Video	Asigna el puerto de entrada AUDIO-S-VIDEO.
	Audio-Component	Asigna el puerto de entrada AUDIO-COMPONENT.
	HDMI-Audio	Selecciona el ajuste de audio HDMI.
Screen		
	Language	Selecciona el idioma para el OSD.
	Menu Position V	Ajusta la posición vertical del menú.
	Menu Position H	Ajusta la posición horizontal del menú.
	Blank	Selecciona el modo En blanco.
	Startup	Selecciona el modo de pantalla de inicio.
	MyScreen Lock	Activa y desactiva la función de bloqueo de Mi pantalla.
	Message	Activa y desactiva la función de mensaje.
Option		
	Auto Search	Activa y desactiva la función de búsqueda automática de señal.
	Auto Keystone	Activa y desactiva la función de corrección automática de distorsión trapezoidal.
	Auto on	Activa y desactiva la función Encend. auto.
	Auto off	Configura el temporizador para apagar el proyector cuando no se detecte señal.
	My Button-1	Asigna las funciones para los botones MY BUTTON1 del control remoto incluido.
	My Button-2	Asigna las funciones para los botones MY BUTTON2 del control remoto incluido.
	Remote Receiv. Front	Habilita e inhabilita el receptor remoto frontal.
	Remote Receiv. Rear	Habilita e inhabilita el receptor remoto trasero.
	Remote Receiv. Top	Habilita e inhabilita el receptor remoto superior.
	Remote Freq. Normal	Habilita/Inhabilita el valor normal de la frecuencia de señal del control remoto.
	Remote Freq. High	Habilita/inhabilita el valor alto de la frecuencia de señal del control remoto.

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Configuración y control del proyector mediante un navegador de la Web (continuación)

Projector Status (Estado del proyector)

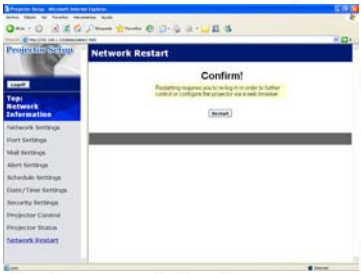


Visualiza y configura el estado actual del proyector.

Elemento	Descripción
Error Status	Visualiza el estado actual de error.
Lamp Time	Visualiza el tiempo de utilización de la lámpara actual.
Filter Time	Visualiza el tiempo de utilización del filtro actual.
Power Status	Visualiza el estado actual de la alimentación.
Input Status	Visualiza la fuente de señal de entrada actual.
Blank On/Off	Visualiza el estado actual (activado/desactivado) de Blank (pantalla en blanco).
Mute	Visualiza el estado actual (activado/desactivado) de Mute (silenciamiento).
Freeze	Visualiza el estado actual de Freeze (Fija).

Configuración y control del proyector mediante un navegador de la Web (continuación)

Network Restart (Reinicio de la red)



Reinicia la conexión de red del proyector.

Elemento	Descripción
Restart	Reinicia la conexión de red del proyector a fin de activar nuevos ajustes de configuración.

NOTA • El reinicio requiere que usted vuelva a iniciar la sesión, a fin de controlar o configurar posteriormente el proyector mediante un navegador de la Web. Espere 1 minuto o más después de haber hecho clic en el botón **[Restart]** para volver a entrar en sesión.
• El menú Inicio se visualiza después de reiniciar la conexión de red del proyector, si el DHCP está ajustado en ENCEND..

Logoff (Cierre de sesión)

Cuando se hace clic en **[Logoff]** se visualiza el menú Inicio.

Alertas de correo electrónico

El proyector puede enviar automáticamente un mensaje de alerta a las direcciones de correo electrónico especificadas cuando detecte alguna condición que requiera mantenimiento, o detecte un error.

NOTA • Pueden especificarse hasta cinco direcciones de correo electrónico.• El proyector puede no lograr enviar un correo electrónico si se queda repentinamente sin alimentación.

Ajustes de correo

Para utilizar la función de alerta de correo electrónico del proyector, configure los elementos que siguen mediante un navegador de la Web.
Ejemplo: si la dirección IP del proyector se ajusta como 192.168.1.10:

1) Introduzca **"http://192.168.1.10/"** en la barra de direcciones del navegador de la Web.
2) Introduzca la ID y la contraseña de Administrador, y haga clic en **[Logon]**.
3) Haga clic en **[Port Settings]** , en el menú principal.
4) Haga clic en la casilla de verificación **[Enable]** para abrir el puerto SMTP.
5) Haga clic en el botón **[Apply]** para guardar los ajustes.

NOTA • Después de haber cambiado los ajustes de configuración del **SMTP Port**, se requerirá el reinicio de la red. Haga clic en **[Network Restart]** y configure los ítems siguientes.

6) Haga clic en **[Mail Settings]** y configure cada elemento. Consulteel **punto 3.1.5 Mail Settings (Ajustes de correo)** para obtener más información.
7) Haga clic en el botón **[Apply]** para guardar los ajustes.

NOTA • Haga clic en el botón **[Send Test Mail]** , en **[Mail Settings]** , para confirmar que los ajustes de correo electrónico sean correctos. El correo que sigue se enviará a las direcciones especificadas.

Línea de asunto	:Test Mail	<Nombre del proyector>
Texto	:Send Test Mail	
	Date	<Fecha de prueba>
	Time	<Hora de prueba>
	IP Address	<Dirección IP del proyector>
	MAC Address	<Dirección MAC del proyector>

Alertas de correo electrónico (continuación)

8) Haga clic en **[Alert Settings]** en el menú principal, para configurar los ajustes de las Alertas de correo electrónico.
9) Seleccione y configure cada elemento de alerta. Consulte el punto 3.1.6 Alert Settings (Ajustes de alertas) para obtener más información.
10) Haga clic en el botón **[Apply]** para guardar los ajustes.

Los correos electrónicos de avería y advertencia tienen el formato siguiente:

Línea de asunto	: <Mail title>	<Nombre del proyector>
Texto	: <Mail text>	
	Date	<Fecha de avería/advertencia>
	Time	<Hora de avería/advertencia>
	IP Address	<Dirección IP del proyector>
	MAC Address	<Dirección MAC del proyector>

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Administración del proyector mediante SNMP

El SNMP (Simple Network Management Protocol) permite administrar la información del proyector sobre estados de avería o de advertencia, desde la computadora que está en la red. En la computadora se deberá disponer del software de administración SNMP para utilizar esta función.

NOTA • Se recomienda que las funciones SNMP sean ejecutadas por un administrador de red.
• El software de administración SNMP debe estar instalado en la computadora para monitorear el proyector a través del SNMP.

Ajustes del SNMP

Configure los elementos que siguen a través de un navegador de la Web, para utilizar el SNMP.Ejemplo: si la dirección IP del proyector se ajusta como 192.168.1.10:

1) Introduzca **"http://192.168.1.10/"** en la barra de direcciones del navegador de la Web.
2) Introduzca la ID y la contraseña de Administrador, y haga clic en **[Logon]**.
3) Haga clic en el botón **[Port Settings]** , en el menú principal.
4) Haga clic en la casilla de verificación **[Enable]** para abrir el **Puerto SNMP**. Configure la dirección IP a la que enviar la trampa SNMP cuando se produzca una avería/advertencia.

NOTA • Después de haber cambiado los ajustes de configuración del **SNMP Port**, se requerirá el reinicio de la red. Haga clic en **[Network Restart]** y configure los ítems siguientes.

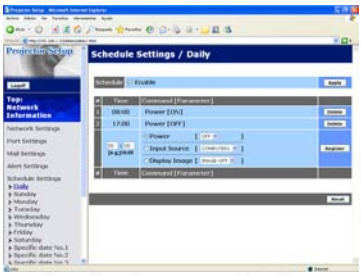
5) Haga clic en **[Security Settings]** , en el menú principal.
6) Haga clic en **[SNMP]** y configure el nombre de la comunidad en la pantalla que se visualiza.

NOTA • Después de haber cambiado el **Community Name**, se requerirá el reinicio de la red. Haga clic en **[Network Restart]** y configure los ítems siguientes.

7) Configure los ajustes para la transmisión de trampa de averías/advertencias. Haga clic en **[Alert Settings]** , en el menú principal, y seleccione el elemento de avería/advertencia a configurar.
8) Haga clic en la casilla de verificación **[Enable]** para enviar la trampa SNMP para averías/advertencias. Quite la marca de la casilla de verificación **[Enable]** si no necesita la transmisión de la trampa de SNMP.
9) Haga clic en el botón **[Apply]** para guardar los ajustes.

Programación de eventos

La función de programación permite configurar eventos programados, incluidos el encendido y apagado del equipo. Esto lo convierte en un proyector “autoadministrado”.



NOTA • Usted puede programar los siguientes eventos de control: Power ON/OFF, Input Source y Transferred Image Display.
• El evento de encendido/apagado de alimentación tiene la prioridad más baja entre todos los eventos que están definidos al mismo tiempo.
• Existen 3 tipos de programación: 1) daily 2) weekly 3) specific date.
• La prioridad para los eventos programados es como sigue: 1) specific date 2) weekly 3) daily.
• Se dispone de hasta cinco fechas específicas para eventos programados. Cuando se haya programado más de un evento para la misma fecha y hora, se dará prioridad a los que tengan números menores; por ejemplo, “Specific day No. 1” tiene prioridad sobre “Specific day No. 2”, etc.
• Asegúrese de ajustar la fecha y la hora antes de habilitar eventos programados.

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Programación de eventos (continuación)

Ajustes de programación

Los ajustes de programación pueden configurarse desde un navegador de la Web. Ejemplo: si la dirección IP del proyector se ajusta como 192.168.1.10:

1) Introduzca **"http://192.168.1.10/"** en la barra de direcciones del navegador de la Web.
2) Introduzca la ID y la contraseña de Administrador, y haga clic en **[Logon]**.
3) Haga clic en **[Schedule Settings]** , en el menú principal, y seleccione el elemento de programación que necesite. Por ejemplo, si desea ejecutar un comando todos los días domingo, seleccione **[Sunday]**.
4) Haga clic en la casilla de verificación **[Enable]** para habilitar la programación.
5) Introduzca la fecha (mes/día) para la programación de fechas específicas.
6) Haga clic en el botón **[Apply]** para guardar los ajustes.
7) Haga clic en **[Add]** para crear un nuevo evento. Después de configurar la hora, el comando y los parámetros, haga clic en **[Register]** para agregar el nuevo evento. Para retornar a la página anterior, haga clic en el botón **[Cancel]** .
8) Haga clic en el botón **[Delete]** cuando desee eliminar una programación.

Existen tres tipos de programación.
1) Daily: ejecuta la operación especificada a una hora especificada, todos los días.
2) Sunday ~ Saturday: ejecuta la operación especificada a una hora especificada, en un día especificado de la semana.
3) Specific Date: ejecuta la operación especificada en una fecha y hora especificadas.

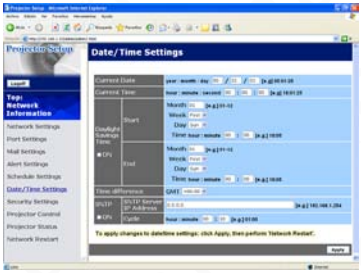
NOTA • En el modo Espera, el indicador de alimentación emitirá una luz verde destellante durante unos 3 segundos cuando se guarde al menos 1 programación "Power ON".
• Cuando se utiliza la función de programación, el cable de alimentación debe estar conectado al proyector, y el tomacoriente y el interruptor de alimentación deben estar conectados, [|]. La función de programación no funciona cuando el interruptor de alimentación se desconecta, [O], o el interruptor automático de la sala se dispara. El indicador de alimentación emitirá una luz naranja o verde cuando el proyector esté recibiendo alimentación.

Programación de eventos (continuación)

Ajustes de fecha y hora

La configuración de fecha y hora puede ajustarse mediante un navegador de la Web.Ejemplo: si la dirección IP del proyector se ajusta como 192.168.1.10:

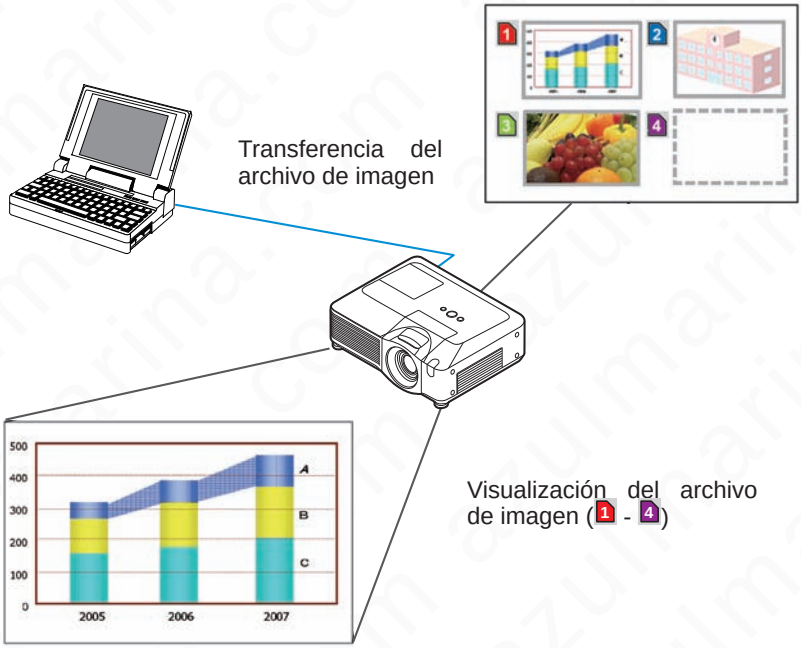
1) Introduzca **"http://192.168.1.10/"** en la barra de direcciones del navegador de la Web. Introduzca la ID y la contraseña de Administrador, y haga clic en **[Logon]**.
2) Haga clic en **[Date/Time Settings]** , en el menú principal, y configure cada elemento. Para obtener más información, consulte el punto 3.1.8 Date/Time Settings (Ajustes de fecha y hora).
3) Haga clic en el botón **[Apply]** para guardar los ajustes.



NOTA • Después de haber cambiado la **Daylight Savings Time** o la configuración de **SNTP**, se requerirá el reinicio de la red.
• Si el reloj incorporado se aparta de la hora exacta aun cuando la fecha y la hora se hayan ajustado correctamente, es posible que la batería del mismo esté descargada. Reemplace la batería siguiendo las instrucciones correspondientes.
• La hora del reloj interno puede no mantenerse exacta. Se recomienda utilizar el SNTP para mantener una hora exacta.

Visualización de e-SHOT (Transferencia de imágenes fijas)

El proyector puede visualizar imágenes fijas que se transfieren a través de la red.



Transferencia de imágenes fijas

La transmisión e-SHOT requiere una aplicación exclusiva para su PC. Puede descargarla desde el sitio Web de ViewSonic. Para ver las instrucciones, consulte el manual de la aplicación.

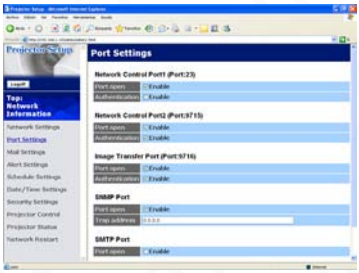
Para visualizar la imagen transferida, seleccione el elemento e-SHOT en el menú RED. Para obtener más información, vea la descripción del elemento e-SHOT en el menú RED.

NOTA • Pueden asignarse hasta 4 archivos de imagen como máximo.
• El archivo de imagen puede visualizarse también utilizando la función de programación desde el navegador de la Web. Consul te ***el punto Programación de eventos*** en detalle.

Visualización de e-SHOT (Transferencia de imágenes fijas) (continuación)

Configure los ítems siguientes desde un navegador de la Web cuando utilice e-SHOT.
Ejemplo: Si la dirección IP del proyector está ajustada a 192.168.1.10:

1) Introduzca **"http://192.168.1.10/"** en la barra de dirección del navegador de la Web.
2) Introduzca el ID y la contraseña de Administrador, y haga clic en **[Logon]**.
3) Haga clic en **[Port Settings]** del menú principal.
4) Haga clic en la casilla de verificación **[Enable]** parta abrir **Image Transfer Port (Port: 9716)**. Haga clic en la casilla de verificación **[Enable]** para el ajuste de **[Authentication]** cuando se requiera autentificación, de lo contrario, vacíe tal casilla.
5) Haga clic en el botón **[Apply]** para guardar los ajustes.



Para habilitar el ajuste de autentificación, se requerirán los ajustes siguientes.

6) Haga clic en **[Security Settings]** del menú principal.
7) Seleccione **[Network Control]** e introduzca la contraseña de autentificación deseada.
8) Haga clic en el botón **[Apply]** para guardar los ajustes.

NOTA • La contraseña de autentificación será la misma que para **Network Control Port1 (Port: 23)**, **Network Control Port2 (Port: 9715)** y **Image Transfer Port (Port: 9716)**.

• Los ajustes de la nueva configuración se activarán después de reiniciar la conexión a la red. Cuando cambie los ajustes de configuración, tendrá que reiniciar la conexión a la red. Usted podrá reiniciar la conexión a la red haciendo clic en **[Network Restart]** del menú principal.

Control por comandos a través de la red

Usted puede configurar y controlar el proyector a través de la red, utilizando comandos de RS-232C.

Puerto de comunicación

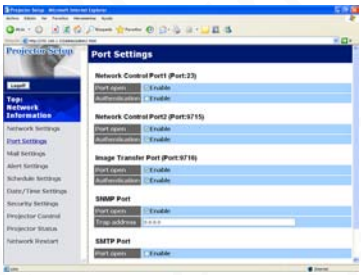
Están asignados para el control por comandos los dos puertos siguientes.
TCP #23
TCP #9715

NOTA • El control con comandos no está disponible a través del puerto de comunicación (TCP #9716), porque se utiliza para la función de transmisión de e-SHOT.

Ajustes de control por comandos

Cuando utilice el control por comandos, configure los elementos que siguen desde un navegador de la Web.Ejemplo: si la dirección IP del proyector se ajusta como 192.168.1.10:

1) Introduzca **"http://192.168.1.10/"** en la barra de direcciones del navegador de la Web.
2) Introduzca la ID y la contraseña de Administrador, y haga clic en **[Logon]**.
3) Haga clic en **[Port Settings]**, en el menú principal.



4) Haga clic en la casilla de verificación **[Enable]** para abrir el **Network Control Port1 (Port: 23)** y usar el TCP #23. Haga clic en la casilla de verificación **[Enable]** para el ajuste **[Authentication]** cuando se necesite autenticación; de lo contrario, quite la marca a la casilla de verificación.
5) Haga clic en la casilla de verificación **[Enable]** para abrir el **Network Control Port2 (Port: 9715)** y usar el TCP #9715. Haga clic en la casilla de verificación **[Enable]** para el ajuste **[Authentication]** cuando se necesite autenticación; de lo contrario, quite la marca a la casilla de verificación.
6) Haga clic en el botón **[Apply]** para guardar los ajustes.

Control por comandos a través de la red (continuación)

Cuando se habilita el ajuste de autenticación, se requieren los ajustes siguientes.

7) Haga clic en **[Security Settings]** , en el menú principal.
8) Haga clic en **[Network Control]** e ingrese la contraseña de autenticación deseada.
   * Vea la NOTA.
9) Haga clic en el botón **[Apply]** para guardar los ajustes.

NOTA • La contraseña de autentificación será la misma que para **Network Control Port1 (Port: 23)**, **Network Control Port2 (Port: 9715)**, y **Image Transfer Port (Port: 9716)**.
• Los ajustes de la nueva configuración se activarán después de reiniciar la conexión a la red. Cuando cambie los ajustes de configuración, tendrá que reiniciar la conexión a la red. Usted podrá reiniciar la conexión a la red haciendo clic en **[Network Restart]** del menú principal.

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Control por comandos a través de la red (continuación)

Formato de comandos

Los formatos de comandos difieren entre los diferentes puertos de comunicación.● TCP #23
Usted puede utilizar los comandos de RS-232C sin ningún cambio. El formato de datos de respuesta es el mismo que el de los comandos de RS-232C. Sin embargo, en caso de falla de autenticación cuando ésta está habilitada, se devolverá la respuesta que sigue.

<Respuesta en caso de un error de autenticación>

Respuesta	Código de error	
0x1F	0x04	0x00

● TCP #9715

Formato de datos de envío

El formato que sigue se agrega al encabezamiento (0x02), longitud de datos (0x0D), suma de verificación (1 byte) e ID de conexión (1 byte) de los comandos de RS-232C.

Encabezamiento	Longitud de datos	Comando de RS-232C	Suma de verificación	ID de conexión
0x02	0x0D	13 bytes	1 byte	1 byte

Encabezamiento	→	0x02, fijo
Longitud de datos	→	Longitud de byes de los comandos de RS-232C (0x0D, fija)
Comandos de RS-232C	→	Comandos de RS-232C que comienzan con 0xBE 0xEF (13 bytes)
Suma de verificación	→	Este es el valor que se debe hacer cero al sumar los 8 bits inferiores desde el encabezamiento hasta la suma de verificación.
ID de conexión	→	Valor aleatorio desde 0 hasta 255 (este valor se adjunta a los datos de respuesta)

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Control por comandos a través de la red (continuación)

Formato de datos de respuesta

La ID de conexión (este dato es igual al dato de la ID de conexión en el formato de datos de envío) se adjunta a los datos de respuesta de los comandos de RS-232C.

<Respuesta ACK> (reconocimiento)

Respuesta	ID de conexión
0x06	1 byte

<Respuesta NAK> (no reconocimiento)

Respuesta	ID de conexión
0x15	1 byte

<Respuesta de error>

Respuesta	Código de error	ID de conexión
0x1C	2 bytes	1 byte

<Respuesta de datos>

Respuesta	Datos	ID de conexión
0x1D	2 bytes	1 byte

<Respuesta de proyector ocupado>

Respuesta	Código de estado	ID de conexión
0x1F	2 bytes	1 byte

<Respuesta de error de autenticación>

Respuesta	Código de error de autenticación		ID de conexión
0x1F	0x04	0x00	1 byte

Control por comandos a través de la red (continuación)

Interrupción automática de la conexión

La conexión TCP se desconectará automáticamente si no hay comunicación durante 30 segundos a partir de haberse establecido.

Autenticación

Cuando se habilita la autenticación, el proyector no acepta comandos si la autenticación no es exitosa. El proyector utiliza una autenticación del tipo de respuesta a la pregunta de comprobación (challenge response) con un algoritmo MD5 (Message Digest 5).
Cuando el proyector está utilizando una LAN, retornarán 8 bytes aleatorios si la autenticación está habilitada. Enlace estos 8 bytes recibidos y la Contraseña de autenticación, compendie estos datos con el algoritmo MD5, y agregue esto delante de los comandos a enviar.

La que sigue es una muestra del caso en que la Contraseña de autenticación es “password” y los 8 bytes aleatorios son “a572f60c”.

1) Seleccione el proyector.
2) Reciba los 8 bytes aleatorios “a572f60c” desde el proyector.
3) Enlace los 8 bytes aleatorios “a572f60c” y la Contraseña de autenticación “password”, con lo que se forma “a572f60cpassword”.
4) Compendie este enlace “a572f60cpassword” con el algoritmo MD5.
   El resultado será “e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde”.
5) Agregue “e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde” delante de los comandos, y envíe los datos.
   Envíe “e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde”+comando.
6) Cuando los datos enviados son correctos, se ejecutará el comando y se regresarán los datos de respuesta. En caso contrario, se regresará un error de autenticación.

NOTA • En lo referente a la transmisión del segundo comando y los subsiguientes, los datos de autenticación pueden omitirse si la conexión es la misma.

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Mantenimiento

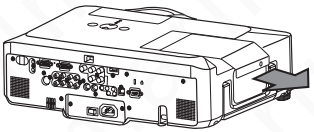
Lámpara

Una lámpara tiene una vida útil limitada. El uso de la lámpara por periodos de tiempo prolongados puede causar que las imágenes se vean oscuras o que los tonos de color se debiliten. Observe que cada lámpara tiene una duración diferente, y algunas pueden explotar o quemarse después de comenzar a utilizarlas. Se recomienda la preparación de una nueva lámpara y una pronta sustitución. Para preparar una nueva lámpara, póngase en contacto con su distribuidor e infórmele el número del tipo de lámpara.

Número de tipo = RLC-038 (DT00871)

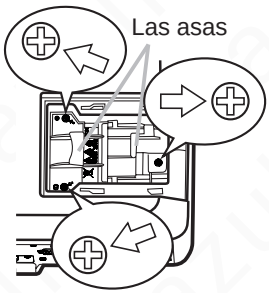
Sustitución de la lámpara

1. Apague el proyector y desconecte el cable de alimentación. Permita que el proyector se enfríe 45 minutos como mínimo.
2. Prepare una nueva lámpara. También solicite a su distribuidor que reemplace la lámpara si el proyector está montado en un techo, o si la lámpara se ha roto.



En caso de que usted mismo realice la sustitución,

3. Afloje el tornillo (marcado con una flecha) de la tapa de la lámpara y luego deslice la tapa de la lámpara hacia el costado para retirarla.
4. Afloje los 3 tornillos (marcados con una flecha) de la lámpara y levante la lámpara suavemente por las asas.
5. Inserte la nueva lámpara y vuelva a ajustar firmemente los 3 tornillos aflojados en el proceso previo para trabarla en su lugar.
6. Deslice la tapa hacia su lugar y ajuste firmemente el tornillo a la tapa de la lámpara.



7. Encienda el proyector y restaure el tiempo de la lámpara utilizando el elemento TIMER LAMP en el menú OPC..
   (1) Presione el botón MENU para visualizar un menú.
   (2) Apunte a "Ir al Menú Avanzado..." en el menú utilizando el botón ▼/▲, luego presione el botón ►.
   (3) Apunte a "OPC." en la columna izquierda del menú utilizando el botón ▼/▲, luego presione el botón ►.
   (4) Apunte a "TIMER LAMP" utilizando el botón ▼/▲ , luego presione el botón ►. Aparecerá un diálogo.
   (5) Presione el botón ▲ para seleccionar "REPOS" en el diálogo. Ejecuta el reajuste del tiempo de la lámpara.

NOTA • Reajuste el tiempo de la lámpara sólo cuando haya reemplazado la lámpara para obtener una indicación adecuada sobre la lámpara.

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Lámpara (continuación)

Aviso sobre la lámpara

⚠ ALTO VOLTAJE **⚠ ALTA TEMPERATURA** **⚠ ALTA PRESIÓN**

⚠ ADVERTENCIA ►El proyector utiliza una lámpara de vidrio de mercurio de alta presión. La lámpara se puede romper con un ruido muy fuerte, si se quema, se sacude o se raya, se manipula mientras está caliente, o se gasta con el tiempo. Observe que cada lámpara tiene una duración diferente, y algunas pueden explotar o quemarse después de comenzar a utilizarlas. Además, cuando la bombilla explota, es posible que los fragmentos de vidrio vuelen dentro del compartimiento para la lámpara, y que el gas que contiene mercurio escape por las rejillas de ventilación del proyector.

►**Sobre el desecho de una lámpara:** Este producto contiene un lámpara de mercurio; no la arroje a la basura. Deséchela de acuerdo a las leyes ambientales.

• Para obtener información sobre cómo reciclar la lámpara, visite www.lamprecycle.org (en EE.UU.).

• Para obtener información sobre cómo desechar del producto, póngase en contacto con la agencia gubernamental local o www.eiae.org (en EE.UU.) o www.epsc.ca (en Canadá). Para obtener más información, consulte con su distribuidor.

Desconecte el enchufe de la toma de alimentación.

• En el caso de que la lámpara se rompa (se producirá un gran estruendo cuando esto ocurra), desconecte el cable de alimentación del tomacorriente, y asegúrese de solicitar a su distribuidor local una lámpara de repuesto. Observe que los fragmentos de vidrio podrían dañar las partes internas del proyector, o causar heridas durante la manipulación. Por eso, no trate de limpiar el proyector ni reemplazar la lámpara usted mismo.

• En el caso de que la lámpara se rompa (se producirá un gran estruendo cuando esto ocurra), ventile bien la sala y asegúrese de no respirar el gas que sale de las rejillas del proyector, ni entre en contacto con los ojos o la boca.

• Antes de reemplazar la lámpara, apague el proyector y desconecte el cable de alimentación, luego espere 45 minutos como mínimo para que la lámpara se enfríe lo suficiente. La manipulación de la lámpara mientras esté caliente puede causar quemaduras, y también puede dañar la lámpara.

• Nunca destornille los tornillos a menos que sean los señalados (marcados con una flecha).

• No abra la tapa de la lámpara mientras el proyector esté suspendido desde un techo. Esto es peligroso, puesto que si la lámpara se rompió, los fragmentos caerán cuando se abra la tapa. Además, trabajar en lugares altos es peligroso. Por eso, solicite a su distribuidor local que reemplace su lámpara incluso si la bombilla no está rota.

• No utilice el proyector sin la tapa de la lámpara en su lugar. Cuando reemplace la lámpara, asegúrese de que los tornillos estén firmemente ajustados. Los tornillos flojos pueden causar daños y lesiones.

• Use sólo la lámpara del tipo especificado.

• Si la lámpara se rompe al poco tiempo de su primera utilización, es posible que ocurran problemas eléctricos en otro lugar aparte de la lámpara. Si esto ocurre, póngase en contacto con su distribuidor local o un representante de asistencia técnica.

• Manipule con cuidado: si se sacude o se raya la lámpara, es posible que la bombilla explote durante su uso.

• La utilización de la lámpara por períodos prolongados, puede ocasionar que se oscurezca, no se encienda o explote. Cuando la imagen aparece oscura, o cuando el tono del color es débil, sustituya la lámpara tan pronto como sea posible. No utilice lámparas antiguas (usadas); esto puede ocasionar roturas.

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Filtro de aire

Revise y limpie el filtro de aire periódicamente. Si el filtro de aire se atasca con polvo o algo similar, la temperatura interna se eleva y podría causar incendio, quemaduras o mal funcionamiento del proyector. Cuando los indicadores o un mensaje le solicitan que limpie el filtro de aire, hágalo tan pronto como sea posible. Observe que el proyector podría cerrarse cuando se caliente demasiado.
Sustituya el filtro de aire cuando se dañe o esté demasiado sucio. Se recomienda la preparación de un nuevo filtro de aire. Para preparar un nuevo filtro de aire, póngase en contacto con su distribuidor e infórmele el número del tipo de filtro de aire.

Limpieza del filtro de aire

1. Apague el proyector y desconecte el cable de alimentación. Permita que el proyector se enfríe lo suficiente.
2. Utilice una aspiradora sobre y alrededor de la tapa del filtro.
3. Sostenga los mandos de la tapa del filtro cuando la levante. Saldrá la unidad del filtro está compuesta por la tapa del filtro y otras partes.
4. Use una aspiradora para las rejillas de ventilación del proyector y el sector del bastidor del filtro de la unidad de filtro. Si la unidad de filtro está dañada o demasiado sucia, sustitúyala de acuerdo con el procedimiento número 5 al 7. Caso contrario, pase al procedimiento número 8.
5. Para retirar el bastidor del filtro, sostenga la tapa de filtro mientras con la otra mano sostiene y tira del mando del bastidor del filtro.
6. Reemplace el filtro de aire por uno nuevo. Se recomienda que la superficie acanalada del filtro de aire dé a la tapa del filtro.
7. Vuelva a colocar el bastidor de filtro.
8. Vuelva a colocar el filtro en el proyector.

Parte frontal del proyector
Tapa del filtro
Mandos de la tapa del filtro
Unidad de filtro
Mando del bastidor del filtro
Bastidor del filtro
Filtro de aire
Superficie acanalada del filtro de aire
Tapa del filtro

(continúa en la página siguiente)

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Filtro de aire (continuación)

9. Encienda el proyector y restaure el tiempo del filtro utilizando el elemento TIMER FILTRO en MENU FACIL .

(1) Presione el botón MENU para visualizar un menú.
(2) Apunte a "TIMER FILTRO" utilizando el botón ▼/▲ , luego presione el botón ►. Aparecerá un diálogo.
(3) Presione el botón ▲ para seleccionar "REPOS" en el diálogo. Realiza el reajuste del tiempo del filtro.

⚠ ADVERTENCIA ►Antes de ocuparse del filtro de aire, asegúrese de que el interruptor de alimentación esté desconectado y de que el cable de alimentación no esté enchufado, luego permita que el proyector se enfríe lo suficiente. Ocuparse del filtro de aire en un estado de alta temperatura del proyector podría causar una descarga eléctrica, una quemadura o mal funcionamiento del proyector.
►Use sólo el filtro de aire del tipo especificado. No utilice el proyector sin filtro de aire o tapa de filtro. Podría causar un incendio o mal funcionamiento del proyector.
►Limpie el filtro de aire periódicamente. Si el filtro de aire se atasca con polvo o algo similar, la temperatura interna se eleva y podría causar incendio, quemaduras o mal funcionamiento.

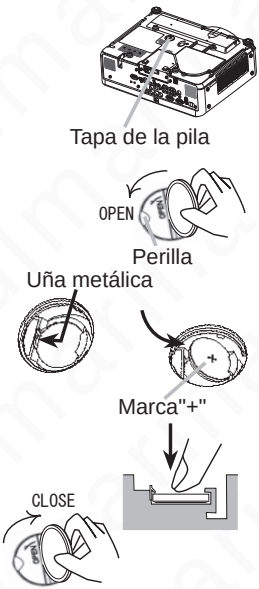
NOTA • Sustituya el filtro de aire cuando esté dañado o demasiado sucio.
• Cuando sustituya la lámpara de proyección, reemplace el filtro de aire. Un filtro de aire viene junto con una lámpara de reemplazo para este proyector.
• Restaure el tiempo del filtro sólo cuando haya limpiado o remplazado el filtro de aire para lograr una indicación adecuada sobre el filtro de aire.
• Es posible que el proyector exhiba mensajes tales como "CHEQUEAR FLUJO DE AIRE" o apague el proyector para evitar que suba el nivel del calor interno.

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Pila del reloj interno

El consumo de la pila hace que el reloj no funcione correctamente. Cuando el reloj sea erróneo o se haya parado, reemplace la pila de acuerdo con los procedimientos siguientes.

1. Apague el proyector y desconecte el cable de alimentación. Permita que el proyector se enfríe lo suficiente.
2. Luego de asegurarse de que el proyector se ha enfriado adecuadamente, vuelque el proyector con suavidad, de modo que la base quede hacia arriba.
3. Retire la tapa de las pilas.
   Gire la tapa de las pilas en el sentido indicado con "OPEN" utilizando, por ejemplo, una moneda. La tapa de las pilas saldrá hacia arriba. Mientras retira la tapa de las pilas, tome su perilla.
4. Retire la pila vieja.
   Presione la uña metálica del compartimiento de la pila. La tapa de las pilas saldrá hacia arriba. Retire la pila.
5. Coloque una nueva pila.
   Vuelva a colocar una pila con HITACHI MAXELL, Pieza No.CR2032 solamente. El uso de otra pila puede representar un riesgo de incendio o explosión.
   Inserte una pila nueva en el compartimiento de acuerdo con su terminal negativo ⊖ según se indica en el compartimiento para las pilas, de modo que el lado marcado con + quede hacia arriba. Empuje la pila dentro del compartimiento para la pila por completo para fijarla.
6. Cierre la tapa de las pilas.
   Vuelva a colocar la tapa de la batería, luego gírela en el sentido indicado con "CLOSE" utilizando, por ejemplo, una moneda, para fijarla.



⚠ADVERTENCIA ►Siempre manipule las pilas con cuidado y utilícelas según se indica. La pila puede explotar si se maltrata. No la recargue, ni la desarme ni la eche al fuego.
Además, el uso indebido puede causar grietas o pérdidas, lo cual puede ocasionar incendios, lesiones y/o contaminación del ambiente que lo rodea.
• Asegúrese de utilizar sólo las pilas especificadas.
• Asegúrese de que los terminales positivos y negativos estén correctamente alineados cuando cargue las pilas. Si la pila está colocada al revés dentro del compartimiento para la pila, es posible que resulte difícil quitarla.
• Mantenga las pilas alejadas de niños y animales domésticos. Si fuera ingerida, consulte a un médico inmediatamente para obtener un tratamiento de emergencia.
• No suelde la pila ni le provoque cortocircuitos.
• No permita que las pilas entren en contacto con fuego o agua. Conserve las pilas en un lugar oscuro, fresco y seco.
• Si observa una fuga de la pila, limpie la pérdida y luego coloque una nueva pila. Si la fuga se adhiere a su cuerpo o ropa, enjuague bien con agua inmediatamente.
.• Observe las leyes locales cuando descarte las pilas.

NOTA • Si la pila se coloca al revés en el compartimiento de la pila, realice el siguiente procedimiento para quitarla y volver a cargarla correctamente.
1. Retire la tapa de la batería según se describe en los pasos 1 al 3 de arriba.
2. Voltee el proyector nuevamente, de modo que la base del proyector quede hacia arriba.
3. Mientras levanta el lado del proyector más cercano a la lente, presione la uña metálica del compartimiento de la pila. La pila caerá del interior del compartimiento; tenga cuidado de no perderla.
4. Voltee el proyector una vez más, de modo que la base quede hacia arriba, y vuelva a cargar la pila.
• Se restablecerá la hora del reloj interno cuando se quite la pila.
Configure la hora con el menú o un explorador de red luego de reemplazar la pila.

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Cuidados adicionales

Dentro del proyector

Para garantizar un uso seguro del proyector, que su distribuidor lo limpie y revise por lo menor una vez al año.

Cuidado de la lente

Si la lente está dañada, sucia o empañada, podría causar pérdida de calidad de la visualización. Sea muy cuidadoso con la manipulación de la lente.

1. Apague el proyector y desconecte el cable de alimentación. Permita que el proyector se enfríe lo suficiente.
2. Después de asegurarse de que el proyector se ha enfriado adecuadamente, limpie la lente suavemente con un paño para limpieza de lentes disponible en los comercios. No toque la lente con sus manos directamente.

Cuidado del gabinete y el control remoto

El cuidado incorrecto puede tener influencias adversa como decoloración, descamación de pintura, etc.

1. Apague el proyector y desconecte el cable de alimentación. Permita que el proyector se enfríe lo suficiente.
2. Después de asegurarse de que el proyector se ha enfriado adecuadamente, limpie la lente suavemente con una gasa o un paño suave.
   Si el proyector está demasiado seco, humedezca un paño suave con agua o con un limpiador neutral diluido en agua, y limpie suavemente tras escurrirlo bien. Luego frote suavemente con un paño suave y seco.

⚠ADVERTENCIA ►Antes de realizar limpiezas, asegúrese de que el interruptor de alimentación esté desconectado y de que el cable de alimentación no esté enchufado, luego permita que el proyector se enfríe lo suficiente. La limpieza mientras el proyector se encuentra a alta temperatura podría causar incendios, quemaduras y mal funcionamiento del proyector.
►Nunca intente limpiar o revisar el interior del proyector usted mismo. Podría ser peligroso.
►Evite humedecer el proyector o introducirle líquidos. Podría causar un incendio, una descarga eléctrica y/o mal funcionamiento del proyector.
• No coloque objetos que contengan agua, limpiadores o productos químicos cerca del proyector.
• No utilice aerosoles o rociadores.

⚠PRECAUCIÓN ►Cuide proyector de acuerdo a las siguientes indicaciones. El cuidado incorrecto podría causar, además de lesiones, influencia adversa tal como decoloración, descamación de pintura, etc.
►No utilice limpiadores o productos químicos que no sean los especificados en este manual.
►No lustre ni limpie con objetos duros.

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Solución de problemas

Mensajes relacionados

Cuando la alimentación del aparato está conectada. es posible que aparezcan mensajes como los que se indican abajo. Cuando aparezca uno de estos mensajes, siga las indicaciones que se describen abajo. Si el mismo mensaje aparece luego de la solución, o si aparece un mensaje distinto de las siguientes, póngase en contacto con su distribuidor o compañía de servicio técnico.Aunque estos mensajes desaparecen automáticamente en pocos minutos, reaparecerán cada vez que se conecte a alimentación.

Mensaje	Descripción
	No hay señal de entrada. Confirme la conexión de entrada de la señal y el estado de la fuente de la señal.
	La frecuencia horizontal o vertical de la señal de entrada no se encuentra dentro del alcance especificado. Confirme las especificaciones del proyector o las especificaciones de la fuente de señal.
	La temperatura interna está elevándose. Desconecte la alimentación y permita que el proyector se enfríe por 20 minutos como mínimo. Luego de confirmar los siguiente puntos, conecte la alimentación nuevamente. • ¿Hay un bloqueo en la abertura del pasaje de aire? • ¿Está sucio el filtro de aire? • ¿La temperatura periférica excede los 35ºC? Si aparece la misma indicación luego de la solución, ajuste en ALTO el VELOC VENT del elemento SERVICIO en el menú OPC.
	Tenga mucho cuidado cuando limpie el filtro de aire. Desconecte la alimentación inmediatamente y limpie o cambie el filtro de aire consultando la sección "Filtro de aire" de este manual . Una vez que ha limpiado o cambiado el filtro de aire, asegúrese de restablecer el tiempo del filtro .

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Acerca de los indicadores de las lámparas

El encendido y el parpadeo de los indicadores de POWER, LAMP y TEMP, tienen los signados descriptos en el cuadro de abajo. Siga las instrucciones dentro del cuadro. Si la misma indicación aparece luego de la solución, o si aparee una indicación distinta de las siguientes, póngase en contacto con su distribuidor o compañía de servicio técnico.

Indicador POWER	Indicador LAMP	Indicador TEMP	Descripción
Luz **anaranjada**	Apagado	Apagado	**El proyector está en un estado de espera.** Consulte la sección "Conexión/desconexión de la alimentación".
Luz intermitente ***verde***	Apagado	Apagado	**El proyector está elevando la temperatura.** Espere.
Luz **verde**	Apagado	Apagado	**El proyector está encendido.** Se pueden realizar operaciones comunes.
Luz intermitente ***anaranjada***	Apagado	Apagado	**El proyector se está enfriando.** Espere.
Luz intermitente ***roja***	(opcional)	(opcional)	**El proyector se está enfriando. Se ha detectado un error.** Espere hasta que el indicador POWER deje de parpadear, y luego tome las medidas adecuadas utilizando la descripción de los elementos siguientes.
Luz intermitente ***roja*** *o* Luz **roja**	Luz intermitente **roja**	Apagado	**La lámpara no se enciende, y existe la posibilidad de que un parte interior se haya calentado.** Desconecte la alimentación y permita que el proyector se enfríe por 20 minutos como mínimo. Una vez que le proyector se ha enfriado lo suficiente, confirme los siguientes puntos y entonces conecte la alimentación nuevamente. • ¿Hay un bloqueo en la abertura del pasaje de aire? • ¿Está sucio el filtro de aire? • ¿La temperatura periférica excede los 35ºC? Si aparece la misma indicación luego de la solución, cambie la lámpara consultando la sección "Lámpara".
Luz intermitente ***roja*** *o* Luz **roja**	*Luz intermitente* ***roja***	Apagado	**La tapa de la lámpara no se ha fijado correctamente.** Desconecte la alimentación y permita que el proyector se enfríe por 45 minutos como mínimo. Una vez que le proyector se ha enfriado lo suficiente, confirme el estado de sujeción de la tapa de la lámpara. Después de realizar el mantenimiento necesario, conecte la alimentación nuevamente. Si la misma indicación aparece luego de la solución, póngase en contacto con su distribuidor o compañía de servicio técnico.

(continúa en la página siguiente)

Acerca de las lámparas indicadoras (continuación)

Indicador POWER	Indicador LAMP	Indicador TEMP	Descripción
Luz intermitente ***roja*** *o* Luz **roja**	Apagado	*Luz intermitente* ***roja***	**El ventilador de enfriamiento no está funcionando.** Desconecte la alimentación y permita que el proyector se enfríe por 20 minutos como mínimo. Luego de que el proyector se haya enfriado lo suficiente, verifique que no se haya atascado ningún objeto extraño en el ventilador, etc. y luego vuelva a conectar la alimentación. Si la misma indicación aparece luego de la solución, póngase en contacto con su distribuidor o compañía de servicio técnico.
Luz intermitente ***roja*** *o* Luz **roja**	Apagado	Luz intermitente **roja**	**Existe la posibilidad de que un parte interior se haya calentado.** Desconecte la alimentación y permita que el proyector se enfríe por 20 minutos como mínimo. Una vez que le proyector se ha enfriado lo suficiente, confirme los siguientes puntos y entonces conecte la alimentación nuevamente. • ¿Hay un bloqueo en la abertura del pasaje de aire? • ¿Está sucio el filtro de aire? • ¿La temperatura periférica excede los 35ºC? Si aparece la misma indicación luego de la solución, ajuste en ALTO el VELOC VENT del elemento SERVICIO en el menú OPC.
Luz **verde**	Luz **roja** intermitente simultánea		**Es momento de limpiar el filtro de aire.** Desconecte la alimentación inmediatamente y limpie o cambie el filtro de aire consultando la sección "Filtro de aire" . Una vez que ha limpiado o cambiado el filtro de aire, asegúrese de restablecer el timer del filtro. Luego de la solución, reajuste la alimentación en ON.
Luz **verde**	Luz **roja** intermitente alternativa		**Existe la posibilidad de que un parte interior se haya sobrecalentado.** Utilice la unidad dentro de los parámetros de temperatura (5°C a 35°C). Luego del tratamiento, reajuste la alimentación en ON.
*Luz **verde** intermitente por 3 segundos aprox.*	Apagado	Apagado	**En el proyector se guarda al menos 1 programa "Poder ON".** (Consulte el Manual de usuario - Guía de red: Schedule Settings para obtener más información.)

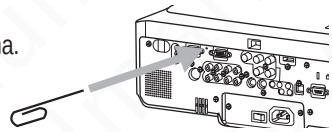
NOTA • Por razones de seguridad, cuando la parte interior se ha sobrecalentado, la fuente de alimentación se desconecta automáticamente y es posible que también se apaguen las lámparas indicadoras. En ese caso, presione el lado "O" (OFF) del interruptor de alimentación y espere al menos 45 minutos. Una vez que le proyector se ha enfriado lo suficiente, confirme el estado de sujeción de la lámpara y la tapa de la lámpara y entonces conecte la alimentación nuevamente.

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Problemas que pueden confundirse fácilmente con anomalías

⚠ ADVERTENCIA ►Nunca utilice el proyector si se producen anormalidades durante el funcionamiento tales como humo, olor extraño, ruido excesivo, averías en la caja o los elementos o los cables, penetración de líquidos o materiales extraños, etc. En esos casos, apague el interruptor de alimentación inmediatamente y luego desconecte el enchufe del tomacorriente. Después de asegurarse de que ya no existe humo o mal olor, póngase en contacto con su distribuidor o compañía de servicio técnico.

1. Antes de solicitar reparación, verifique de acuerdo con el siguiente cuadro. Esta operación a veces resuelve le problema. Si no se puede corregir la situación,



2. Es posible que el microprocesador necesite ser reajustado. Empuje el interruptor de cierre utilizando un alfiler o algo similar y el proyector se aparará inmediatamente. Antes de voltearlo nuevamente, espere al menos 10 minutos para permitir que el proyector se enfríe lo suficiente.

3. Es posible que algún ajuste esté mal. Utilice la función AJUST FABRICA del elemento SERVICIO en el menú OPC. para reajustar todas las configuraciones a las predeterminadas de fábrica. Si el problema no se resuelve luego de la solución, póngase en contacto con su distribuidor o compañía de servicio técnico.

Problemas	Casos que no incluyen defectos mecánicos	Referencia página
La alimentación no se enciende	**El cable de alimentación no está enchufado.** Conecte el cable de alimentación correctamente.	13
	El interruptor de alimentación no está ajustado en la posición de encendido. Ajuste el interruptor de alimentación en [|] (On).	17
	Se interrumpió la principal fuente de alimentación durante la operación, por ejemplo, por un corte del suministro eléctrico (apagón), etc. Desconecte la alimentación y permita que el proyector se enfríe por 2 minutos como mínimo; luego vuelva a conectar la alimentación.	17
	Es posible que no esté la lámpara o la tapa de la lámpara o que estén sujetas correctamente. Desconecte la alimentación y permita que el proyector se enfríe por 45 minutos como mínimo. Una vez que le proyector se ha enfriado lo suficiente, confirme el estado de sujeción de la lámpara y la tapa de la lámpara y entonces conecte la alimentación nuevamente.	103
No se emiten sonido ni imágenes	**Los cables de la señal no están conectados correctamente.** Conecte correctamente los cables de conexión.	11
	La fuente de la señal no funciona correctamente. Monte correctamente el dispositivo de la fuente de señal consultando el manual del dispositivo de la fuente.	–
	Los ajustes de intercambio de entrada no coinciden. Seleccione la señal de entrada y corrija los ajustes.	18, 19
	La función EN BLANCO y para las imágenes y la función MUDO están activadas. Es posible que AV mudo está activo. Consulte los puntos "El sonido no sale" y "No se exhiben imágenes" en la página siguiente para desactivar las funciones MUDO y EN BLANCO.	18, 23

(continúa en la página siguiente)

Problemas que pueden confundirse fácilmente con anomalías (continuación)

Problemas	Casos que no incluyen defectos mecánicos	Referencia página
No se oye el sonido.	**Los cables de la señal no están conectados correctamente.** Conecte correctamente los cables del audio.	11
	La función MUDO está activada. Restaure el sonido presionando el botón MUTE o VOLUME del control remoto.	18
	El volumen está configurado en un nivel extremadamente bajo. Ajuste el volumen a un nivel más alto utilizando las funciones del menú o el control remoto.	18
	La configuración del AUDIO no es correcta. Ajuste correctamente los elementos del menú de AUDIO.	38
	El audio en su equipo HDMI no está ajustado a PCM Lineal. La entrada HDMI de proyector es compatible con PCM Lineal solamente. Verifique la configuración de audio en su equipo HDMI.	12
	El audio en la entrada HDMI está silenciado. Cambie la configuración del audio.	38
	El audio digital en la señal HDMI no funciona bien. Utilice audio analógico conectando un cable de audio RCA o el cable mini del estéreo.	11
No se exhiben imágenes.	**La tapa de la lente está ajustada.** Retire de la tapa de la lente.	4, 17
	Los cables de la señal no están conectados correctamente. Conecte correctamente los cables de conexión.	11
	El brillo está configurado en un nivel extremadamente bajo. Ajuste el BRILLO a un nivel más alto utilizando las funciones del menú o el control remoto.	26, 27
	La computadora no puede detectar el proyector como un monitor para conectar y usar. Asegúrese de que la computadora pueda detectar un monitor para conectar y usar utilizando otro monitor para conectar y usar.	12
	Se visualiza la pantalla EN BLANCO. Presione el botón BLANK del control remoto.	23
Ninguna imagen o las imágenes interrumpidas se exhiben en la entrada HDMI.	**Los cables de HDMI no están conectados correctamente.** Conecte correctamente los cables de HDMI.	11
	Su equipo HDMI no es compatible con el proyector Se puede conectar este proyector a otro equipo que tenga conector HDMI o DVI, pero con algunos equipos es posible que el proyector no funcione correctamente.	12
	Su equipo HDMI y el proyector no están armonizados. Apague ambos equipos y enciéndalos nuevamente.	–
	El formato de señal en HDMI no es compatible. Verifique la configuración de video en su equipo HDMI.	12

(continúa en la página siguiente)

Problemas que pueden confundirse fácilmente con anomalías (continuación)

Problemas	Casos que no incluyen defectos mecánicos	Referencia página
La visualización de la pantalla de video se congela	**La función FIJA está activada.** Presione el botón FREEZE para restaurar la pantalla a normal.	22
Los colores son pálidos y el tono de los colores es débil.	**Los ajustes de los colores no están configurados correctamente.** Realice ajustes de imagen cambiando las configuraciones de TEMP. COL., COLOR, MATIZ, y/o ESP. COLOR, utilizando las funciones del menú.	26, 28, 32
	La configuración de ESP. COLOR no es adecuada. Cambie la configuración de ESP. COLOR a AUTO, RGB, SMPTE240, REC709 o REC601.	32
Las imágenes se ven oscuras.	**El brillo y/o el contraste están configurados en un nivel extremadamente bajo.** Ajuste las configuraciones de BRILLO y CONTRASTE en un nivel más alto utilizando las funciones del menú.	26, 27
	La función SILENCIOSO está activada. Seleccione NORMAL para el elemento SILENCIOSO en el menú COLOCACION.	26, 37
	La lámpara se acerca al fin de su vida útil. Sustituya la lámpara	104,105
Las imágenes se ven borrosas	**Las configuraciones del foco y/o la fase horizontal no están ajustadas correctamente.** Ajuste el enfoque utilizando el anillo del foco y/o la FASE H utilizando la funciones del menú.	20, 31
	La lente está sucia o empañada. Limpie la lente consultando la sección "Cuidado de la lente".	108
Las imágenes vibran.	**El orificio de ventilación de escape frontal se encuentra bloqueado por algunos objetos.** Retire todos los objetos de la parte frontal del proyector.	5

NOTA • Aunque pueden aparecer zonas claras y zonas oscuras en la pantalla, esta es una característica única exclusiva de los monitores de cristal líquido, y no constituye ni implica un defecto mecánico.

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Garantía y servicio posventa

Si ocurre un problema con el equipo, consulte primero "Solución de problemas" y ejecute las pruebas sugeridas. Si esto no resuelve el problema, póngase en contacto con su distribuidor o compañía de servicio técnico. Ellos le informarán qué condiciones de garantías se aplican.

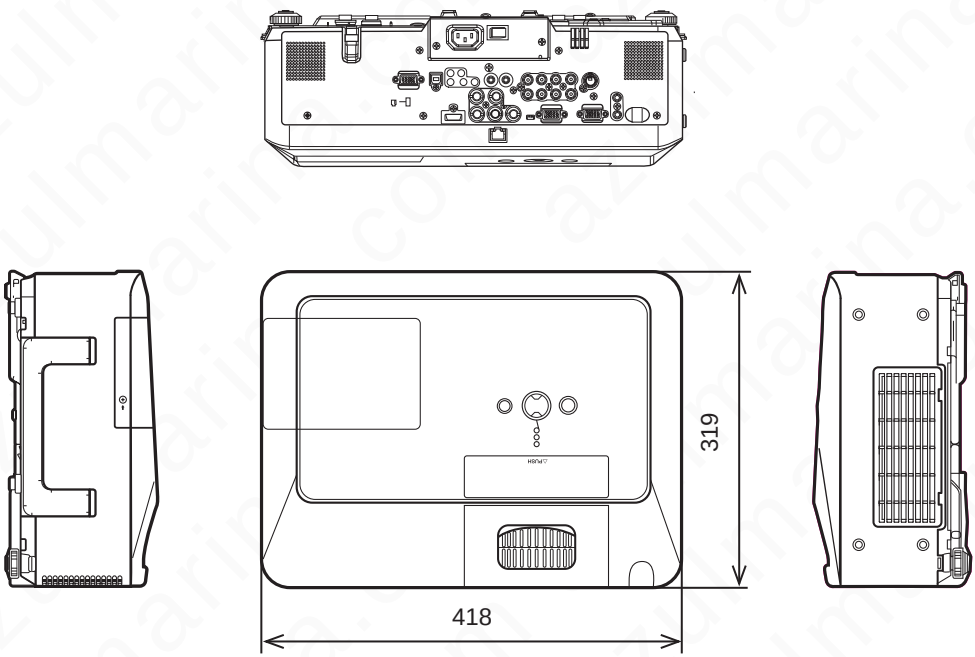
Especificaciones

Elemento		Especificaciones
Identificación del producto		Proyector de cristal líquido
Panel de Cristal Líquido	Tamaño del Panel	2,0cm (tipo 0,79)
	Sistema de controlador	Matriz activa TFT
	Píxeles	786.432 píxeles (1024 horizontales x 768 verticales)
Lente		Lente de zoom F=1,7 ~ 1,9 f=24 ~ 29 mm (aprox.)
Lámpara		275W UHB
Salida de audio		4W x 4
Alimentación		CA 100-120V/5,0A, CA 220-240V/2,1A
Consumo de energía		460W
Límites de temperatura		5 ~ 35°C (en funcionamiento)
Tamaño		418 (W) x 139 (H) x 319 (D) mm (no incluye las partes sobresalientes) * Consulte la siguiente figura.
Peso (masa)		7,1 Kg. (aprox.)
Puertos		RGB1 ..... D-sub 15 pin mini x 1 RGB2 G/Y, B/C_B/P_B, R/C_R/P_R, H, V .....BNC x 5 S-VIDEO .....mini DIN 4 pin x 1 VIDEO .....RCA x 1 Y, C_B/P_B, C_R/P_R (video componente) .....RCA x 3 HDMI .....HDMI x1 AUDIO IN1 ..... Estéreo mini x 1 AUDIO IN2 ..... Estéreo mini x 1 AUDIO IN3 R/L .....RCA x 1 AUDIO IN4 R/L .....RCA x 1 RGB OUT ..... D-sub 15 pin mini x 1 AUDIO OUT ..... Estéreo mini x 1 USB .....USB (B) x 1 REMOTE CONTROL ..... Estéreo mini x1 CONTROL .....D-sub 9 pin x 1 LAN .....RJ45 x 1
Partes opcionales		**Lámpara:** RLC-038 * Para obtener más información, póngase en contacto con su distribuidor.

NOTA • Estas especificaciones están sujetas a cambios sin aviso previo.

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Especificaciones (continuación)



[unidad: mm]

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Servicio de atención al cliente

Para obtener asistencia técnica o para reparar el equipo, consulte la tabla siguiente o póngase en contacto con el distribuidor.

Nota : Tendrá que facilitar el número de serie del producto.

País/ Región	Sitio Web	Teléfono	Correo electrónico
España	www.viewsoniceurope.com/es/	www.viewsoniceurope.com/uk/Support/Calldesk.htm	
Latinoamérica (México)	www.viewsonic.com/la/	T= 001-866-823-2004 F= 1-909-444-5655	soporte@viewsonic.com
Renta y Datos, 29 SUR 721, COL. LA PAZ, 72160 PUEBLA, PUE. Tel: 01.222.891.55.77 CON 10 LINEAS Electroser, Av Reforma No. 403Gx39 y 41, 97000 Mérida, Yucatán. Tel: 01.999.925.19.16 Other places please refer to http://www.viewsonic.com/la/soporte/index.htm#Mexico			

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Garantía limitada

PROYECTOR DE VIEWSONIC®

Cobertura de la garantía:
ViewSonic garantiza que sus productos no tendrán defectos de materiales ni de fabricación durante el período de garantía. Si algún producto presenta alguno de estos defectos durante el período de garantía, ViewSonic decidirá si repara o sustituye el producto por otro similar. Los productos o las piezas sustituidos pueden incluir componentes o piezas reparadas o recicladas.

Duración de la garantía:
Norteamérica y Suramérica: 3 años para todas las piezas excepto la lámpara, 3 años para la mano de obra, 1 año para la lámpara original a partir de la fecha de compra del primer cliente.
Europa: 3 años para todas las piezas excepto la lámpara, 3 años para la mano de obra, 1 año para la lámpara original a partir de la fecha de compra del primer cliente.
Otras regiones o países: póngase en contacto con su distribuidor local o con la oficina de ViewSonic local para obtener información sobre la garantía.
La garantía de la lámpara está sujeta a términos, condiciones, verificación y aprobación. Se aplica únicamente a la lámpara instalada del fabricante.
Todas las lámparas secundarias compradas por separado tienen una garantía de 90 días.

Destinatario de la garantía:
Esta garantía sólo es válida para el comprador original de este producto.

La garantía no cubre:
1. Ningún producto cuyo número de serie haya sido manipulado, modificado o eliminado.
2. Ningún daño, deterioro o funcionamiento incorrecto causado por:
   - **a.** Accidente, utilización incorrecta, negligencia, incendio, inundación, rayo o cualquier desastre natural, modificación sin autorización del producto o por no seguir las instrucciones proporcionadas con el producto.
   - **b.** Reparación o intento de reparación por personal no autorizado por ViewSonic.
   - **c.** Cualquier daño en el producto debido al transporte.
   - **d.** Eliminación o instalación del producto.
   - **e.** Causas externas al producto, como fluctuaciones o fallos eléctricos.
   - **f.** El uso de suministros o piezas que no cumplen las especificaciones de ViewSonic.
   - **g.** Desgaste y deterioro normales.
   - **h.** Cualquier causa no relacionada con defectos del producto.
3. Cualquier producto que muestre una condición comúnmente conocida como “imagen quemada” que consiste en una imagen estática es mostrada por un periodo largo de tiempo.
4. Cargos por retirada, instalación, transporte, seguro y servicio de configuración.

Cómo obtener asistencia:
1. Para obtener información sobre cómo recibir asistencia cubierta en la garantía, póngase en contacto con el Servicio de atención al cliente de ViewSonic. Tendrá que proporcionar el número de serie del producto.
2. Para recibir asistencia bajo garantía, tendrá que proporcionar (a) el recibo con la fecha de compra original, (b) su nombre, (c) dirección, (d) descripción del problema y (e) el número de serie del producto.
3. Lleve o envíe (con todos los gastos pagados) el producto en su embalaje original a un centro de asistencia de ViewSonic o a ViewSonic.
4. Para obtener el nombre del centro de asistencia de ViewSonic más cercano, póngase en contacto con ViewSonic.

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Límite de las garantías implícitas:
No existe ninguna garantía, expresa o implícita, aparte de la descrita en este documento, incluida la garantía implícita de comerciabilidad o adecuación a un fin concreto.

Exclusión de daños:
La responsabilidad de viewsonic se limita al coste de la reparación o sustitución del producto. Viewsonic no se hace responsable de:

1. Daños en otras pertenencias causados por defectos del producto, inconvenientes, pérdida de uso del producto, de tiempo, de beneficios, de oportunidades comerciales, de fondo de comercio, interferencia en relaciones comerciales u otras pérdidas comerciales, incluso si existe el conocimiento de la posibilidad de dichos daños.
2. Cualquier daño, ya sea fortuito, resultante o de cualquier tipo.
3. Cualquier reclamación al usuario por terceros.

Alcance de las legislaciones estatales:
Esta garantía proporciona derechos legales concretos también dispone de otros derechos que pueden variar según el estado. En algunos estados está prohibida la limitación de las garantías implícitas y/o la exclusión de daños fortuitos o resultantes, por lo que es posible que no se apliquen las limitaciones y exclusiones anteriores.

Ventas fuera de EE.UU. y de Canadá:
Para obtener información y asistencia sobre los productos de ViewSonic que se venden fuera de EE.UU. y de Canadá, póngase en contacto con ViewSonic o con el distribuidor local de ViewSonic.
El período de garantía para este producto en la China continental (excluido Hong Kong, Macao y Taiwán) está sujeto a los términos y condiciones de la Tarjeta de garantía de mantenimiento.
Para usuarios de Europa y Rusia, los detalles completos de la garantía del producto están disponibles en www.viewsoniceurope.com dentro de la sección Garantía, debajo del título Soporte.

www.azulmarina.com ventas@azulmarina.com

Garantía limitada en México

PROYECTOR DE VIEWSONIC®

Cobertura de la garantía:

ViewSonic garantiza que sus productos se encuentran libres de defectos en el material o mano de obra, durante su utilización normal y período de garantía. En caso de que se compruebe que un producto posee algún defecto en el material o mano de obra durante el período de garantía, ViewSonic, a su sola discreción, reparará o reemplazará el producto por un producto similar. El producto o las piezas de reemplazo pueden incluir piezas, componentes y accesorios refabricados o reacondicionados.

Duración de la garantía:

3 años para todas las piezas excepto la lámpara, 3 años para la mano de obra, 1 año para la lámpara original a partir de la fecha de compra del primer cliente.

La garantía de la lámpara está sujeta a términos, condiciones, verificación y aprobación. Se aplica únicamente a la lámpara instalada del fabricante.

Todas las lámparas secundarias compradas por separado tienen una garantía de 90 días.

Personas cubiertas por la garantía:

Esta garantía es válida sólo para el primer comprador.

Situaciones no cubiertas por la garantía:

1. Cualquier producto en el cual el número de serie haya sido dañado, modificado o extraído.
2. Daño, deterioro o funcionamiento defectuoso causado por:
   a. Accidente, uso inadecuado, negligencia, incendio, inundación, relámpago u otros actos de la naturaleza, modificación no autorizada del producto, intento de reparación no autorizada o incumplimiento de las instrucciones suministradas con el producto.
   b. Cualquier daño al producto causado por el envío.
   c. Causas externas al producto, como fluctuaciones o fallas del suministro eléctrico.
   d. Utilización de insumos o piezas que no cumplan con las especificaciones de ViewSonic.
   e. Desgaste por uso normal.
   f. Cualquier otra causa que no se encuentre relacionada con un defecto del producto.
3. Cualquier producto que posea una condición conocida como “imágenes quemadas” que ocurre cuando una imagen estática es desplegada en el producto durante un período de tiempo extenso.
4. Gastos por traslado, instalación, aseguramiento y servicio de configuración.

Solicitud de asistencia técnica:

Para obtener más información acerca de cómo obtener la asistencia técnica durante el período de garantía, póngase en contacto con el Servicio de Atención al Cliente de ViewSonic (Por favor, consulte la página adjunta que posee información sobre el Servicio de Atención al Cliente). Deberá proporcionar el número de serie del producto. Por lo tanto, anote la información del producto y de la compra en el espacio proporcionado abajo para uso futuro. Por favor, conserve el recibo de comprobante de compra para respaldar su solicitud de garantía.

Para sus registros

Nombre del producto: _____ Nombre del modelo:_____

Número del documento: _____ Número de serie: _____

Fecha de compra: _____ ¿Compra con garantía extendida? _____ (S/N)

Si la respuesta anterior fue positiva, ¿cuál es la fecha de vencimiento de la garantía? _____

1. Para obtener el servicio de garantía, deberá proporcionar (a) el recibo original fechado, (b) su nombre, (c) su dirección, (d) la descripción del problema y (e) el número de serie del producto.
2. Lleve o envíe el producto en el embalaje original a un centro autorizado de servicio de ViewSonic.
3. Los costos de transporte de ida y vuelta de los productos en garantía serán abonados por ViewSonic.

Limitación de garantías implícitas:

No existen garantías, explícitas o implícitas, que se extiendan más alla de la descripción que aparece en este documento, incluyendo las garantías implícitas de comerciabilidad y adecuación para un uso en particular.

Exclusión de daños:

La responsabilidad de ViewSonic se encuentra limitada al costo de reparación o reemplazo del producto. ViewSonic no será responsable de:

1. Daños a otros efectos causados por cualquier defecto del producto, daños que causen inconvenientes, imposibilidad de utilizar el producto, pérdida de tiempo, pérdida de ganancias, pérdida de oportunidad comercial, pérdida de fondo de comercio, interferencia con relaciones comerciales u otra pérdida comercial, incluso si se advirtió acerca de la posibilidad de dichos daños.
2. Cualquier otro daño, ya sea accidental, consecuente o de cualquier otra forma.
3. Cualquier reclamo contra el cliente realizado por cualquier otra parte.
4. Reparaciones o intentos de reparaciones realizados por personas no autorizadas por ViewSonic.

Información de contacto de los Servicios de Ventas y Centros Autorizados de Servicio dentro de México:	
Nombre y dirección del fabricante e importadores: México, Av. de la Palma #8 Piso 2 Despacho 203, Corporativo Interpalmas, Col. San Fernando Huixquilucan, Estado de México Tel.: (55) 3605-1099 http://www.viewsonic.com/la/soporte/index.htm	
NÚMERO GRATIS DE ASISTENCIA TÉCNICA PARA TODO MÉXICO: 001.866.823.2004	
Hermosillo: Distribuciones y Servicios Computacionales SA de CV. Calle Juarez 284 local 2 Col. Bugambilias C.P: 83140 Tel.: 01-66-22-14-9005 Correo electrónico: disc2@hmo.megared.net.mx	***Villahermosa:*** Compumantenimietnos Garantizados, S.A. de C.V. AV. GREGORIO MENDEZ #1504 COL, FLORIDA C.P. 86040 Tel.: 01 (993) 3 52 00 47 / 3522074 / 3 52 20 09 Correo electrónico: compumantenimientos@prodigy.net.mx
Puebla, Pue. (Matriz): RENTA Y DATOS, S.A. DE C.V. Domicilio: 29 SUR 721 COL. LA PAZ 72160 PUEBLA, PUE. Tel.: 01(52).222.891.55.77 CON 10 LINEAS Correo electrónico: datos@puebla.megared.net.mx	***Veracruz, Ver.:*** CONEXION Y DESARROLLO, S.A DE C.V. Av. Americas # 419 ENTRE PINZÓN Y ALVARADO Fracc. Reforma C.P. 91919 Tel.: 01-22-91-00-31-67 Correo electrónico: gacosta@qplus.com.mx
Chihuahua Soluciones Globales en Computación C. Magisterio # 3321 Col. Magisterial Chihuahua, Chih. Tel.: 4136954 Correo electrónico: cefeo@soluglobales.com	***Cuernavaca*** Compusupport de Cuernavaca SA de CV Francisco Leyva # 178 Col. Miguel Hidalgo C.P. 62040, Cuernavaca Morelos Tel.: 01 777 3180579 / 01 777 3124014 Correo electrónico: aquevedo@compusupportcva.com
Distrito Federal: QPLUS, S.A. de C.V. Av. Coyoacán 931 Col. Del Valle 03100, México, D.F. Tel.: 01(52)55-50-00-27-35 Correo electrónico: gacosta@qplus.com.mx	***Guadalajara, Jal.:*** SERVICRECE, S.A. de C.V. Av. Niños Héroes # 2281 Col. Arcos Sur, Sector Juárez 44170, Guadalajara, Jalisco Tel.: 01(52)33-36-15-15-43 Correo electrónico: mmiranda@servicrece.com
Guerrero Acapulco GS Computación (Grupo Sesicomp) Progreso #6-A, Colo Centro 39300 Acapulco, Guerrero Tel.: 744-48-32627	***Monterrey:*** Global Product Services Mar Caribe # 1987, Esquina con Golfo Pérsico Fracc. Bernardo Reyes, CP 64280 Monterrey N.L. México Tel.: 8129-5103 Correo electrónico: aydeem@gps1.com.mx
MERIDA: ELECTROSER Av Reforma No. 403Gx39 y 41 Mérida, Yucatán, México CP97000 Tel.: (52) 999-925-1916 Correo electrónico: rrrb@sureste.com	***Oaxaca, Oax.:*** CENTRO DE DISTRIBUCION Y SERVICIO, S.A. de C.V. Murguía # 708 P.A., Col. Centro, 68000, Oaxaca Tel.: 01(52)95-15-15-22-22 Fax: 01(52)95-15-13-67-00 Correo electrónico: gpotai2001@hotmail.com
Tijuana: STD Av Ferrocarril Sonora #3780 L-C Col 20 de Noviembre Tijuana, Mexico	***PARA ASISTENCIA TÉCNICA EN LOS ESTADOS UNIDOS:*** ViewSonic Corporation 381 Brea Canyon Road, Walnut, CA. 91789 ESTADOS UNIDOS Tel.: 800-688-6688 (Inglés); 866-323-8056 (Español); Fax: 1-800-685-7276 Correo electrónico: http://www.viewsonic.com

www.azulmarina.com

ViewSonic®

www.azulmarina.com

ventas@azulmarina.com